

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Koreanistika

Bakalářská práce

Klára Žaloudková

Korejský paduk

The Korean game of Go

Praha 2013

Vedoucí práce: Mgr. Blanka Ferklová, Ph.D.

Poděkování

Chtěla bych poděkovat mé trpělivé vedoucí bakalářské práce paní Mgr. Blance Ferklové, Ph.D. za cenné rady při tvorbě textu.

Dále bych chtěla poděkovat odborníkovi na paduk Honzovi Horovi (6. dan).

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 17. července 2013

Klára Žaloudková

Klíčová slova (česky)

Paduk, deskové hry, dějiny Koreje, dějiny paduku, Korejská asociace paduku, Čtyři klasická umění.

Klíčová slova (anglicky):

Go, board games, history of Korea, history of go, Korean go association, Four accomplishments.

Abstrakt (česky)

Práce se zabývá dálnovýchodní deskovou hrou paduk. V první části jsou vyložena její pravidla a strategie, za pomoci diagramů jsou ukázány některé vzorové situace, na nichž je popsán princip hry. Dále je paduk srovnáván s dalšími tzv. “velkými” hrami (šachy, vrhcáby).

Protože je hra díky své dlouhé historii součástí kultury zemi Dálného východu, je přítomna i v literatuře. Uvádím v práci některé příklady výskytu paduku v literárních příbězích.

Největším a nejdůležitějším místem v práci je historie paduku, jeho vznik, příchod do Koreje a jeho rozvíjení. Velký prostor je dán historii moderního paduku ve 20. století, v němž pramení úspěch korejských hráčů, který pokračuje dodnes.

K moderní době patří také moderní technologie, jako je televize, počítače, internet. I tyto aspekty moderní kultury jsou spojeny s padukem.

Abstract (in English):

The thesis is about the game of go, originated in Far East. In the first part the game rules and game strategies are explained, some basic situations are showed in diagrams which explain the game principles. After that go is compared with other “great” board games (chess, backgammon).

For its long history the game is important part of Far East culture, it is mentioned also in literature. There are showed some examples of its presence in literary stories.

The greatest and most important part of the thesis is history of go, its origin, coming to Korea and its development there. There is a lot about history of go in the 20th century which is the source of success of korean players nowadays.

With the modern era there are modern technologies such as television, computers and internet which are connected with go as well.

Obsah

1	Úvod	9
2	Co je paduk	11
2.1	Pravidla	11
2.2	Terminologie	22
2.3	Třídy	23
2.3.1	Přehled rozvržení tříd mezi profesionály a amatéry	24
2.3.1.1	Profesionálové	24
2.3.1.2	Amatéri v Evropě	26
2.4	Paduk a další deskové hry	28
2.4.1	Pravidla jednotlivých her	28
2.4.1.1	Vrhcáby	28
2.4.1.2	Šachy	29
2.4.1.3	Paduk	30
2.4.2	Srovnání šachů, vrhcábů a paduku	30
3	Paduk v literatuře	33
3.1	Hjõnhjõnkikjõng	33
3.1.1	Tmavý drak nese perlu (Jõrjongpchodžuse)	34
3.1.2	Dva muži, kteří vystoupali na Čchontchäsan, potkali víly (Juwančchõntchäse)	36
4	Historie paduku	40
4.1	Nejstarší historie a počátky paduku	40
4.2	Paduk v období Tří království a Sjednocené Silly	45
4.3	Období Korjõ	50
4.4	Paduk v období Čosõn	53
4.4.1	Sundžang paduk	56
4.4.2	Sundžang paduk a paduk v období Čosõn	57
4.4.3	Kuksu v období Čosõn	59
4.5	20. století	60
4.5.1	Období formování korejského paduku	61
4.5.2	Čo Namčchõl	64

4.5.3	Vývoj korejského profesionálního paduku	66
4.5.4	Velká trojice	70
4.5.5	Čo Hunhjŏn	70
4.5.6	I Čchangho	72
4.5.7	Nástup nové generace hráčů	73
4.5.8	Od I Čchanghoa k I Setolovi	74
4.5.9	Život a charakter hráčů	75
4.5.10	Herní styl	82
5	Současná scéna	87
5.1	Paduk a počítače	89
5.2	Paduk a internet	90
5.3	Paduk a televize	91
6	Závěr	93
7	Seznam použité literatury	94
7.1	Internetové zdroje	95
Příloha 1.	I
Příloha 2	VIII
Příloha 3	XII

1 Úvod

Práce nastiňuje korejský *paduk* z různých pohledů a aspektů kultury. Je zde věnován prostor pravidlům a herní strategii, srovnání s jinými deskovými hrami, historii a současnosti, výskytu v literatuře a v moderních technologiích, které k dnešnímu světu rozhodně patří.



Obrázek 1 Pohled na rozehranou partii paduku

O *paduku* se říká, že je to jedna z nejstarších her na světě. Na Dálném východě ji zná mnoho lidí, vysílá se v televizi a vítězi turnajů vyhrávají nemalé¹ sumy peněz. U nás se začali organizovat první hráči v 60. letech 20. století, a tak zde hra nemá žádnou tradici, natož aby patřila do kulturní historie, jako je tomu na Dálném východě.

Každá z *padukových* velmocí, tj. Korea, Japonsko, Čína, má svůj vlastní název pro hru. Znamená ve všech případech “*obkličovací hru*”. V Číně se nazývá *weičchi*², v Japonsku *igo*³ a v Koreji *paduk*⁴. Na Západ se *paduk* šířil z Japonska, proto je v evropských zemích

¹ Vítěz LG Cupu si letos odnesl 250 000 USD

² 围棋

³ 囲碁

⁴ 바둑

spíše znám pod názvem *go*⁵. V práci se držím striktně korejských termínů, pokud je to možné.

Ve složeninách jako je na příklad *kibo*⁶, *kiwŏn*⁷, *kisŏng*⁸ se vyskytuje většinou znak 棋⁹.

V textu jsem použila pro korejštinu českou vědeckou transkripci, pro čínštinu českou dle prof. Oldřicha Švarného a pro japonštinu českou transkripci. Pro přepis korejských jmen používám nový způsob zápisu, a to bez spojovníku u osobního jména.

Názvy profesionálních turnajů jsem ponechala v anglickém jazyce.

⁵ Z japonského igo

⁶ 기보, 棋譜, partiář

⁷ 기원, 棋院, padukový klub

⁸ 기성, 棋聖, japonský padukový titul (japonsky kisei)

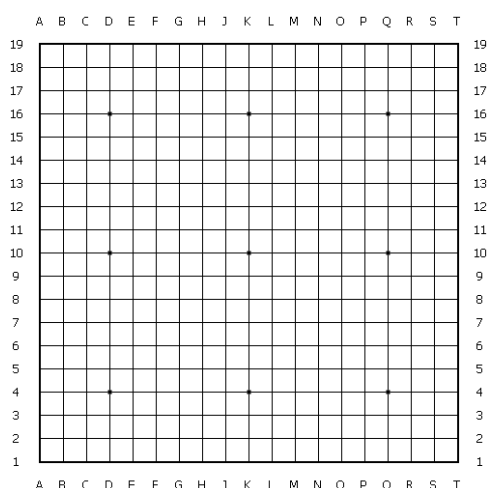
⁹ 기, ki, ve významu paduk, padukový

2 Co je paduk

2.1 Pravidla

Přes svou značnou rozmanitost a variabilitu je *paduk* charakteristický velice jednoduchými a pro dospělého člověka snadno pochopitelnými pravidly. Hraje se na desce¹⁰ 19×19 ¹¹ průsečíků s černými a bílými kameny. Cílem hry je svými kameny ohraničit větší území¹² než se povede soupeři, případně zajmout více soupeřových kamenů. Za každý jeden ohraničený bod území se počítá 1 bod a za každý zajatý kámen také 1 bod.

Na desce je pro orientaci označeno 9 bodů, neznamená to, že by byly něčím výjimečné.



Obrázek 2 Prázdná deska

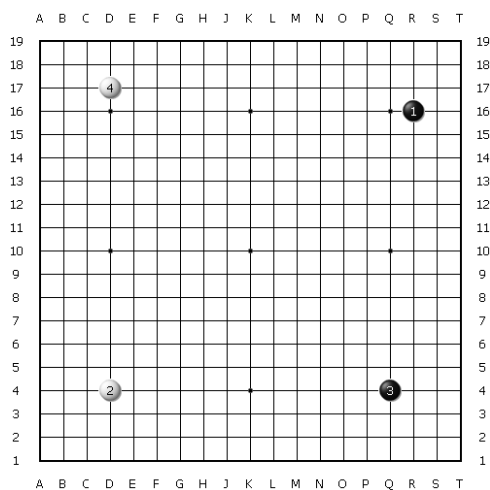
Hra začíná tahem černého na prázdnou desku, kámen je možno položit kamkoli, s kameny se pak již nehýbe. Hráči se ve svých tazích střídají, je možné se tahu i vzdát¹³. Každý kámen má stejnou hodnotu, na rozdíl od *šachů*, v nichž jsou figurky přísně hierarchizovány.

¹⁰ 바둑판, padukpchan

¹¹ Pro začínající hráče existují tzv. cvičné desky s menší hrací plochou, 13×13 a 9×9 .

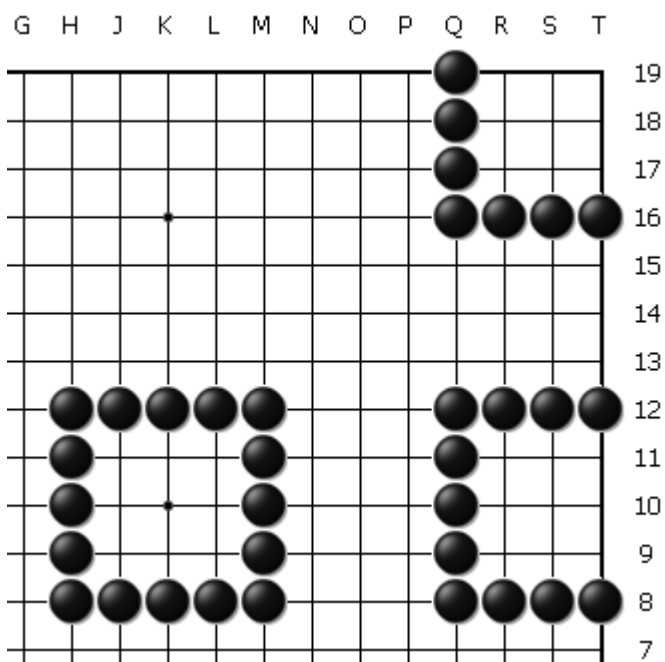
¹² 집, 家, čip

¹³ Tzn. pasovat



Obrázek 3 První tahy

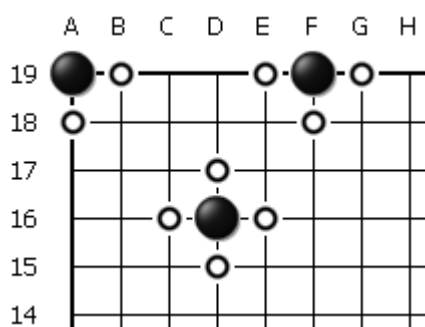
Zpravidla hráči na začátku partie obsazují strategické body v rozích, poté se šíří do stran a nakonec do středu.



Obrázek 4 Území

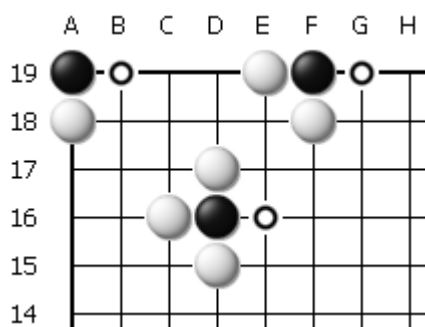
Jak je možno vidět na obrázku 4, k tomu, aby černý ohraničil 9 bodů *území* v rohu, potřebuje 7 kamenů, na straně 11 kamenů a uprostřed 16 kamenů. Proto je nejsnazší si ohraničit území v rohu, poté na straně a nakonec uprostřed.

Je-li kámen, případně skupina sousedících kamenů zbavena všech svých *svobod*¹⁴, dochází k zajmutí těchto kamenů a jsou z desky bezprostředně odstraněny.



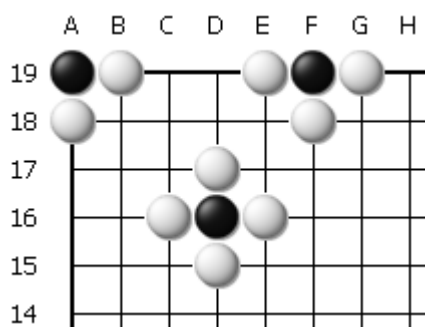
Obrázek 5 Svobody

Kámen uprostřed desky má 4 *svobody*¹⁵, na straně 3 *svobody* a v rohu 2 *svobody*.



Obrázek 6 Tansu

*Tansu*¹⁶ je situace, kdy má kámen pouze 1 *svobodu* a hrozí mu, že bude zajat a z desky odstraněn.



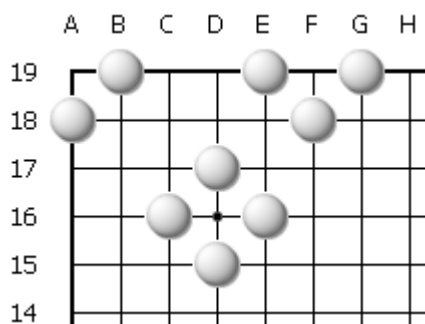
Obrázek 7 Zajmutí kamenů

¹⁴ 활로, 活路, hwallo

¹⁵ Svobody jsou na obrázku 5 vyznačeny kolečkem.

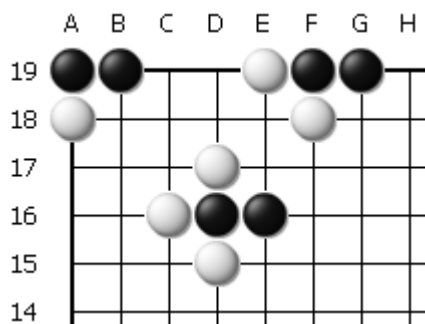
¹⁶ 단수, 單手

Černým kamenům byla zaplněna¹⁷ poslední *svoboda*. Podle pravidel je nutné je z desky odebrat, označují se jako mrtvé.



Obrázek 8 Situace po vybrání mrtvých kamenů

Mrtvé kameny byly odebrány. Na konci partie se připočtou ke skóre bílému hráči.

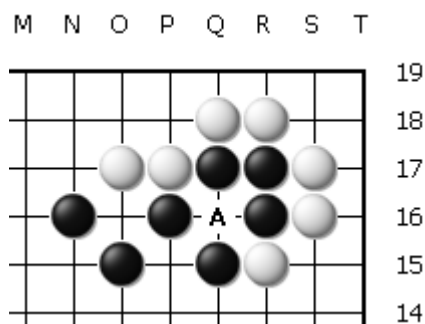


Obrázek 9 Útěk

Kdyby byl v situaci na obrázku 6 na tahu černý, mohl by své kameny zachránit přidáním dalšího kamene, jak je ukázáno na obrázku 9. Černý by si takovým tahem přidělal *svobody*, na straně a v rohu by měl 2 a uprostřed 3 *svobody*. Pokud by chtěl bílý kameny dále zajímat, musel by opět obsadit všechny *svobody* černého.

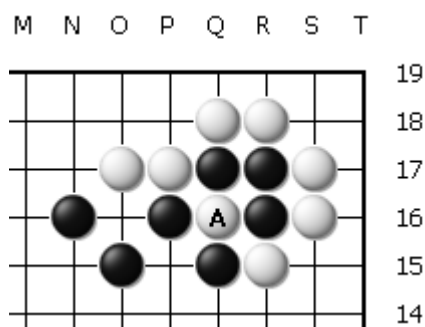
¹⁷ V hráčském slangu „ucpána“.

Dalším důležitým pravidlem je pravidlo o *zákazu sebevraždy*. To znamená, že každý kámen, který na desku pokládám, musí mít aspoň jednu *svobodu*. Výjimka je pouze v případě, pokud takovým tahem zajímám kameny, tím se po jejich odebrání¹⁸ *svobody* utvoří. Viz obrázek 10.



Obrázek 10 Výjimka pro zákaz sebevraždy

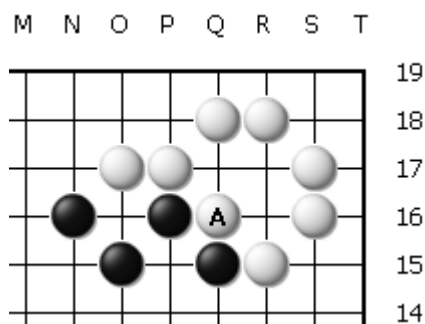
Bílý může zahrát na A, ač po položení kamene na desku nebude mít žádnou *svobodu*, protože zároveň zaplní poslední *svobodu* třem černým kamenům.



Obrázek 11 Výjimka pro zákaz sebevraždy – pokračování

¹⁸ V hráčském slangu „vybrání“.

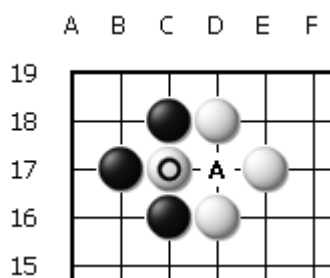
Tři černé kameny musí být z desky odebrány¹⁹ a bílý kámen A má rázem 2 *svobody*, viz obrázek 12.



Obrázek 12 Výjimka pro zákaz sebevraždy – výsledná pozice

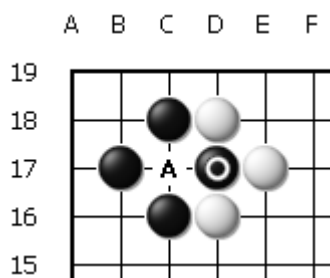
Partie končí v momentě, když se oba hráči shodnou na tom, že jsou již všechny hranice území kompletní a není možné nikde získat žádné další body.

V *paduku* je v podstatě pouze jediné komplikované pravidlo, a to pravidlo o *pchá*²⁰. Je to situace, v které dva kameny různé barvy mohou být brány stále dokola, bez konce.



Obrázek 13 Situace pchá

Černý na tahu může zahrát na A a zajmout označený bílý kámen.

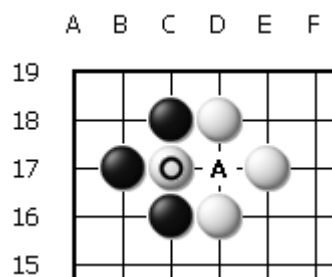


Obrázek 14 Situace pchá – pokračování

¹⁹ V hráčském slangu „vybrány“.

²⁰ 劫, 霸

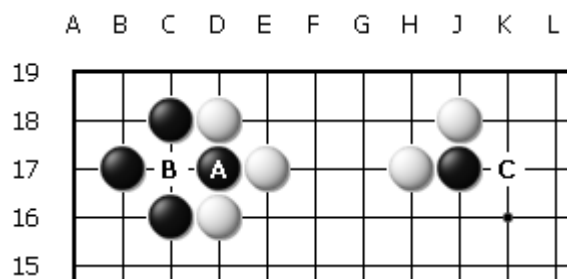
Nyní je bílý kámen vybrán a nastává nová situace. Bílý je na tahu a tahem na A může vybrat označený černý kámen.



Obrázek 15 Situace pchä – návrat k zahajovací pozici

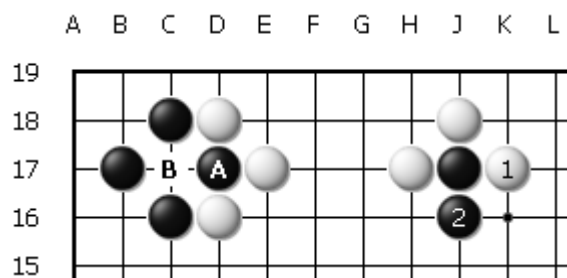
Kdyby bílý vybral označený černý kámen z předchozího obrázku, situace z obrázku 13 by se opakovala znova. Teoreticky by bylo možné, aby hráči tyto své tahy opakovali do nekonečna.

To je omezeno pravidlem o tom, že se nesmí opakovat žádná situace na desce. Tato situace se řeší tak, že pokud druhý hráč chce vzít *pchä* zpět, musí nejprve zahrát někde jinde tak, aby přinutil soupeře k odpovědi.



Obrázek 16 Situace pchä – hrozba

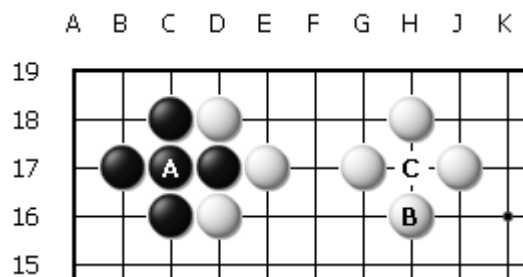
Černý zahrál tah na A, viz obrázek 16. Pokud by chtěl bílý zahrát na B, musí nejprve zahrát jinde, na příklad ohrožit černý kámen na C, a potom může vzít kámen A tahem na B.



Obrázek 17 Situace pchä – odpověď na hrozbu

Po tazích 1, 2 se změnila situace na desce a bílý opět může vzít kámen v pchä. Takový tah, který nutí soupeře k odpovědi, se nazývá *hrozba*²¹.

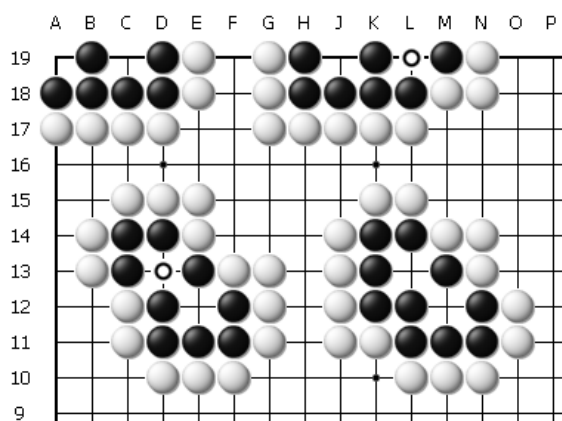
V pravidlech samozřejmě není psáno, že na *hrozbu* se musí odpovědět. Pokud si hráč myslí, že odpovědět na *hrozbu* je menší bodové hodnoty než vyřešit situaci *pchä*, může *hrozbu* ignorovat.



Obrázek 18 Situace pchä – ukončení

Situace by dopadla tak, jak je vidět na obrázku 18. Černý spojil pchä na A, bílý vybral kámen C tahem na B.

Dalším důležitým pojmem v *paduku* je život a smrt kamenů. Živé kameny jsou takové, které není možno zajmout. Kameny, které nejsou živé, jsou mrtvé. Jsou tři podmínky pro to, aby kameny byly živé. Kameny musí mít alespoň dva body *území*, tyto body musí být rozdělitelné a musí se skládat z pravých očí²².



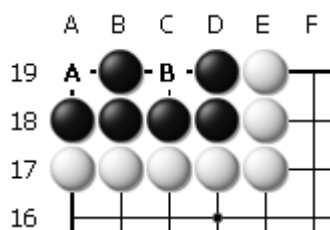
Obrázek 19 Pravé a falešné oči

²¹ 패감, pchagam

²² 눈, nun

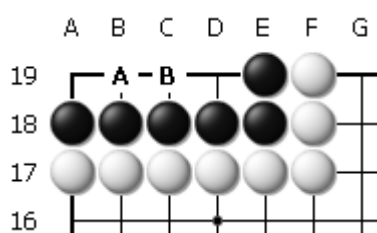
Pravé oko je takové oko, které tvoří spojený řetěz kamenů, falešné oko je takové, do kterého soupeřovy kameny „vidí“.

Na obrázku 19 jsou zobrazeny pravé a falešné oči, pro rozlišení jsou falešné oči označeny.



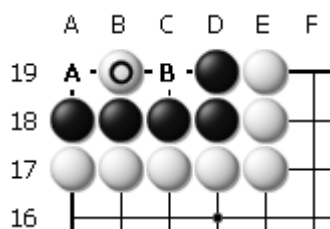
Obrázek 20 Živá skupina I

Černá skupina na obrázku 20 je živá. Má tzv. dvě *oči* na bodech A a B. Bílý nemůže skupinu zajmout, protože skupina má dvě *svobody* a on nemůže ani jednu z nich zaplnit²³. Pro bílého je proti pravidlům zahrát na bod A i B, protože po zahrání tahu by neměl jeho kámen žádnou *svobodu* a černé kameny by měly ještě jednu.



Obrázek 21 Živá skupina II

Černá skupina na obrázku 21 je živá, protože si svůj prostor může rozdělit na dvě *oči*. Když bílý ohrozí skupinu tahem na A, černý se lehce ubrání tahem na B a naopak.



Obrázek 22 Mrtvá skupina

²³ V hráčském slangu „ucpat“.

Černá skupina na obrázku 22 je mrtvá. Kvůli bílému označenému kameni není bílý schopný *oční prostor*²⁴ rozdělit na dva a bílý může postupně tahy na A a B kameny zajmout.

Existuje velké množství živých a mrtvých tvarů skupin. Hráči, kteří chtějí zlepšit svou výkonnost, velmi často studují právě tyto živé a mrtvé tvary a řeší úlohy²⁵, v kterých mají ožít nebo naopak zabít skupinu kamenů.

V rovné partii má černý výhodu prvního tahu. K vykompenzování této výhody se používá *komí*²⁶. Na konci partie se bílému k jeho skóre připočte 6,5 bodu. Proto černý k vítězství v partii potřebuje vyhrát na desce aspoň o 7 bodů. Půl bod se přidává kvůli tomu, aby nenastala remíza.

Hrací doba se odvíjí podle druhu turnaje. V současné době je v Koreji tendence ke zkracování hracího času. To pramení z toho, že jsou partie přenášeny v televizi. Čím je hra rychlejší, tím je divácky atraktivnější. Nejčastější čas býval na profesionálních korejských domácích i mezinárodních turnajích 3 hodiny²⁷ na hráče, nyní se množí turnaje s časem menším. Na evropských²⁸ turnajích je nejčastějším hracím časem 1 hodina²⁹ na hráče.

Paduk má také velkou výhodu v tom, že spolu mohou hráči různé hráčské úrovně³⁰ sehrát vyrovnané partie. Slabší hráč dostane

²⁴ 궁도, 宮圖, kungdo

²⁵ 사활문제, 死活問題, sahwalmundže

²⁶ Termín z japonštiny, コミ, korejsky 덩, tōm. Komí se začalo zavádět až v 19. století v Japonsku, nejprve to byly 3 body, zvyšovalo se postupně, současných 6,5 se zavedlo v roce 1997. Poprvé bylo představeno na 4. LG Cupu, korejském mezinárodním turnaji.

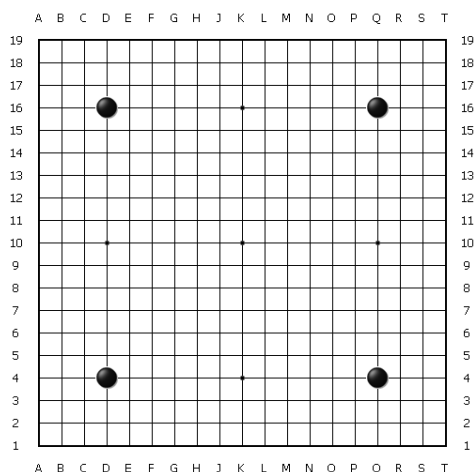
²⁷ Pokud hráč tento základní čas vyčerpá, má tzv. 초일기, čchoilki, nastavený čas, na příklad 1 minutu na 1 tah.

²⁸ To jsou ovšem turnaje amatérské.

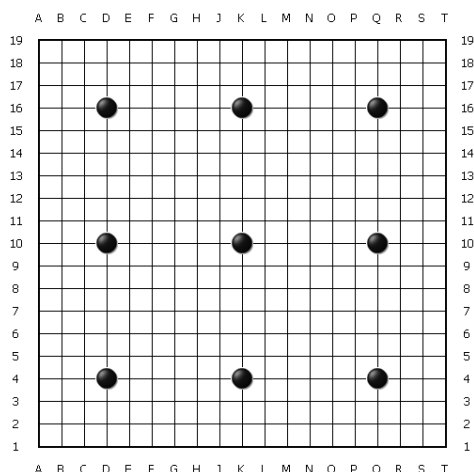
²⁹ Po vyčerpání času je většinou čchoilki 30 sekund na 1 tah.

³⁰ Tj. výkonnosti

černé kameny a podle rozdílu dostane až 9 *handicapů*³¹, tzn. dostane do začátku partie kameny navíc.



Obrázek 23 Ukázka partie se 4 handicapy



Obrázek 24 Ukázka partie s 9 handicapy

Handicapové kameny se pokládají na ony zvýrazněné body na desce, na obrázcích 22 a 23 jsou příklady partie se čtyřmi a devíti *handicapy*.

Hra je rozdělena na tři odlišné fáze, *zahájení*³², *střední hru*³³ a *koncovku*³⁴. V *zahájení* si hráči rozdělují strategické body, *střední*

³¹ 접마둑, čöppaduk

³² 포석, 布石, pchosök

³³ 중반, 中盤, čungban

³⁴ 끝내기, kkünnägi

hra je plná globálních i lokálních soubojů a v *koncovce* se dokončují naznačené hranice území, které vznikly během střední hry.

Tato neobjemná sada pravidel dává na první pohled vytušit základní povahu *paduku*. Je zde nesmírné množství variant, je nutno být zdatným jednak v lokálních soubojích, tedy mít dobrou paměť a schopnost kombinace, a za druhé je potřeba být šikovným stratégem s globálním pohledem na celou hrací plochu, se schopností obětovat lokální prospěch za výhodu celkovou.

Matematicky vyjádřeno, je počet možných kombinací³⁵ vyšší, než počet atomů ve vesmíru³⁶, díky čemuž je v podstatě nemožné, aby se kdy sehrály dvě navlas stejné partie. Tón partie je tedy udáván povahou a představitivostí jednotlivých účastníků zápolení. Snadno se ve hře zobrazuje nálada a charakter hráče, jeho vyrovnanost nebo naopak psychická labilita, jeho chamtivost, či naopak trpělivost, jeho předvídavost, smysl pro rovnováhu, či naopak jeho vášnivost a prudká nátura.

2.2 Terminologie

K *paduku* patří také rozsáhlá terminologie, většina termínů se vyskytuje ve všech třech *padukových* jazycích, korejštině, japonštině a čínštině. Vzhledem k tomu, že se do Evropy a do Česka rozšířil *paduk* z Japonska, používaly se většinou termíny přejaté z japonštiny. V poslední době se však začínají pomalu užívat i termíny korejské, a to v souvislosti se zapojením korejských sponzorů na evropskou *padukovou* sféru. Na příklad jeden

³⁵ 361!, tedy $361 \cdot 360 \cdot 359 \cdot 359 \cdots 1$

³⁶ Odhaduje se na 10^{80} in <http://vtm.e15.cz/pokrok-ibm-v-oblasti-kvantovych-cipu> 11.7.2013

z největších evropských turnajů, který se pořádá v německém Hamburku³⁷, sponzoruje korejská firma Kido³⁸.

2.3 Třídy

Jednotliví hráči jsou rozlišováni podle třídy, a to podle tradičního japonského způsobu, známého především díky bojovým uměním, jako je na příklad džudo, na *dany*³⁹ a *kjú*⁴⁰. Tento systém byl však původně vymyšlen právě pro *paduk*, a to v Japonsku v období *Edo*⁴¹. Systém tříd je rozdělen do dvou skupin, *danů* a *kjú*. V Koreji se dříve užívalo *danových* tříd pouze pro profesionály a amatéři mohli dosáhnout pouze nižšího stupně, *kup*⁴². Ještě dnes starší generace nepřijala celosvětový systém amatérských tříd a stále si převádí výkonnosti do *kupů*. V Koreji mohl tedy amatérský hráč dosáhnout maximální třídy *1. kup*, což by odpovídalo amatérskému *6. až 7. danu* (nejvyšší amatérské třídy). Dále jsou profesionální *dany*, nejvyšší je *9. dan*.

Zatímco v Evropě, kde je absence profesionálních hráčů, je amatérský *paduk* velmi organizován v rámci *Evropské federace go*⁴³, v *padukových* velmocích s profesionálním systémem je amatérský *paduk* zatlačen do pozadí, resp. hlavní sponzoři se soustředí na *paduk* profesionální.

³⁷ Výsledky top skupina

http://www.europeangodatabase.eu/EGD/Tournament_Card.php?&key=T130518J, hlavní turnaj

http://www.europeangodatabase.eu/EGD/Tournament_Card.php?&key=T130518I 4.7.2013

³⁸ In <http://www.kido.co.kr/> 4.7.2013

³⁹ 단, 段, mistr

⁴⁰ 級, učeň

⁴¹ Roku 1603 – 1867 n. l.

⁴² =kjú, 碁

⁴³ European go federation

2.3.1 Přehled rozvržení tříd mezi profesionály a amatéry

2.3.1.1 Profesionálové

Třídy	Korea ⁴⁴	Japonsko ⁴⁵	Čína ⁴⁶	Tchaj-wan ⁴⁷	Evropa ⁴⁸
9p	64	108	36	25	
8p	22	53	13	23	
7p	21	60	34	7	
6p	21	54	40	9	
5p	30	34	69	7	1
4p	29	28	97	9	
3p	37	29	96	4	2
2p	31	44	131	1	
1p	27	42	127	3	2
Celkem	284	466	603	88	5

Evropský profesionální systém zatím neexistuje, pouze několik Evropanů, kteří studovali v Koreji nebo v Japonsku, se stalo profesionálními hráči.

Jak je vidět z tabulky, v Koreji a v Japonsku je mnohem větší procentuální zastoupení hráčů s vyšší danovou třídou než v Číně. Je to tím, že v Číně je přísnější systém uhrávání nových profesionálních tříd. V Koreji a v Japonsku si hráč zlepší třídu určitým počtem vyhraných partií (nemusí být v řadě) nebo výhrou v turnaji. V Číně naopak mají hráči pouze jednu šanci na zlepšení třídy za rok, a to na speciálním turnaji, který je k tomuto účelu určen. Kvůli tomu stoupají pomaleji, neznamena to však, že by čínští hráči byli slabší.

⁴⁴ In <http://www.baduk.or.kr/info/player1.asp> 4.7.2013

⁴⁵ In <http://www.nihonkiin.or.jp/player/index.html#tabBoxIndex>,
<http://www.kansaiiin.jp/profile/index.html> 4.7.2013

⁴⁶ In
http://weiqi.sports.tom.com/secondary/wqzl/qishou/spr_wq_qishou_index01.htm
4.7.2013

⁴⁷ In
http://weiqi.sports.tom.com/secondary/wqzl/qishou/spr_wq_qishou_index01.htm
4.7.2013

⁴⁸ In <http://www.nihonkiin.or.jp/player/index.html#tabBoxIndex>,
<http://www.baduk.or.kr/info/player1.asp> 4.7.2013

Všechny čtyři země, které mají profesionální systém, mají své domácí profesionální turnaje. Dále hráči hrají na mezinárodních turnajích. Jen pár nejlepších se užívá pouze hraním turnajů, a tak se další hráči často živí jako učitelé *paduku*, prací pro asociaci apod. Současný trend v Koreji je takový, že hráči poté, co složí profesionální zkoušky, začnou studovat na univerzitě.

Profesionálním hráčem v Koreji je možné se stát do 18⁴⁹ let. Je k tomu potřeba stát se *jōnkusāngem*⁵⁰, studentem v *Korejské asociaci paduku*. Jednou ročně hrají *jōnkusāngové* turnaj a dva nejlepší v každé kategorii⁵¹ jsou povýšeni na *1. profesionální dan*. V Koreji je cca 300 *jōnkusāngů* oproti 60 v Japonsku⁵². Z toho vyplývá samozřejmě mnohem větší konkurence v možnosti stát se profesionálním hráčem. Proto je síla nových profesionálních hráčů mnohem větší v Koreji než v Japonsku.

⁴⁹ Pro cizince je tato hranice 30 let.

⁵⁰ 연구생, 研究生

⁵¹ Tj. 2 chlapci a 2 dívky, neboť hrají zvlášť.

⁵² Počty v Číně neznámé.

2.3.1.2 Amatéri v Evropě

Třídy	Česká republika ⁵³	Evropa ⁵⁴
8dan	–	4
7dan	–	8
6dan	3	44
5d	5	101
4d	8	173
3d	6	243
2d	3	296
1d	8	467
1k	10	482
2k	13	507
3k	9	449
4k	14	440
5k	20	571
6k	10	469
7k	15	457
8k	16	489
9k	13	404
10k	10	275
11k	4	129
12k	4	171
13k	3	130
14k	10	146
15k	8	181
16k	4	129
17k	3	121
18k	9	154
19k	5	113
20k	33	737
Celkem hráčů	197	6616

⁵³ In

<http://www.europeangodatabase.eu/EGD/createalleuro3.php?country=CZ&dgob=fa>
lse 4.7.2013

⁵⁴ In

http://www.europeangodatabase.eu/EGD/createalleuro3.php?country=*&dgob=fal
se 4.7.2013

Hráči 8. *danu* jsou všichni Asiati (2 Korejci, 2 Číňané), ze 7. *danu* to jsou již pouze 2 (Japonec a Číňanka). V žebříčku je sice nejvíce hráčů s třídou 20 *kjú*, ale to jsou většinou hráči, kteří přijdou jednou na turnaj a skončí. Od 20. *kjú* do 10. *kjú* se hráči většinou zlepšují rychleji, třídy jsou zde velmi pohyblivé. Mezi *jednocifernými kjú* je již postup pomalejší, mnoho hráčů se na *danovou* úroveň, vysněný cíl každého hráče, ani nedostane. *Danové* třídy se již uhrávají pomalu, čím má člověk vyšší třídu, tj. je silnějším hráčem, tím pomaleji stoupá výše.

Umístění v žebříčku hráčů není trvalé, hráči do výkonnosti 10. *kjú* jsou vymazáni po půl roce neúčasti na turnaji, 9. – 1. *kjú* vydrží v žebříčku 1 rok a *danoví* hráči 2 roky. Když znovu nastoupí na turnaj, systém je automaticky zařadí do žebříčku zpět.

Třídy si hráči vylepšují⁵⁵ na turnajích. Dříve měla každá země svá vlastní pravidla, jak si uhrávat nové třídy, ale v poslední době je v Evropě tendence systém tříd sjednotit, aby spolu na mezinárodních turnajích mohli hrát rovnocenní soupeři.

Evropské turnaje se hrají většinou systémem *MacMahon*, což znamená, že se hrací pole seřadí podle tříd, každá třída dostane určitý počet bodů do začátku turnaje⁵⁶ a s každým vítězstvím si hráč připočte další bod. Soupeři jsou losováni v rámci jednotlivých bodových skupin, to znamená, že spolu hrají hráči podobné výkonnosti. Po odehrání všech partií turnaje je pořadí určeno podle *MacMahonu*, pokud mají hráči stejný *MacMahon*, užívají se pro určení pořadí další pomocná kritéria⁵⁷. Hráč s nejvyšším

⁵⁵ V hráčském slangu „uhrávají“.

⁵⁶ 20. *kjú* 1 bod, s každou vyšší třídou se přidá 1 bod, tj. 1. *kjú* má 20. Těmto bodům se říká *MacMahon*. Nejvyšší *MacMahon* mají zpravidla hráči od 4. *danu* výš (záleží na obsazení turnaje a počtu hráčů na špičce hracího pole).

⁵⁷ SOS, tj. součet bodů soupeřů, s kterými hráč hrál, SOSOS, tj. součet bodů soupeřů hráčových soupeřů...

MacMahonem a nejlepšími pomocnými kritérii se stává vítězem turnaje⁵⁸.

Třídy k *paduku* neodmyslitelně patří, protože mezi výkonnostmi jsou značné rozdíly. Znalost rozdílu tříd usnadní hráčům určení ideálního *handicapu*, s kterým si oba hráči mohou zahrát smysluplnou partii, tj. oba se v ní musí snažit, pokud chtějí vyhrát.

Dále třída určuje status hráče v *padukovém* světě. Čím silnější hráč je, tím se mu dostává od ostatních hráčů většího respektu. Profesionální hráči na Dálném východě jsou chováni ve velmi vážené úctě.

2.4 Paduk a další deskové hry

Hraní her je jeden z nejstarších rysů lidstva. Bylo nalezeno mnoho důkazů jako na příklad hrací kostky ze starého Sumeru, hrací desky vyobrazené na egyptských freskách, vikingské šachové figurky apod. Hry vznikaly ruku v ruce se vznikem civilizace a i ty nejjednodušší vyžadují schopnost abstraktně přemýšlet.

Tři hry, které reprezentují jednotlivé kulturní okruhy a patří k nejstarším a dodnes hraným hrám, jsou *vrhcáby*⁵⁹, *šachy* a *paduk*.

2.4.1 Pravidla jednotlivých her

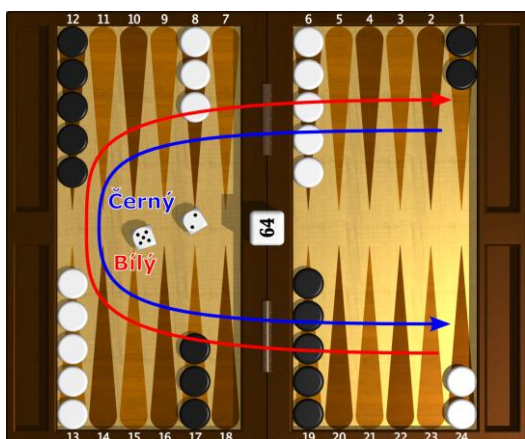
2.4.1.1 Vrhcáby

„Cílem hry je vyvést všech svých 15 kamenů po vyznačené dráze nejprve do vlastní „ohrádky“ a pak je odstranit z hrací desky. Hráči se střídají, na začátku každého tahu hodí hráč oběma kostkami a podle výsledku hodu posune některý svůj kámen či kameny o příslušný počet polí směrem k jejich cíli. Na každém poli může být

⁵⁸ Viz příloha č. 1.

⁵⁹ Backgammon

libovolný počet kamenů jednoho hráče (i všech 15 na jednom poli). Pokud ovšem hráč ukončí tah kamenem na poli, kde je jeden soupeřův kámen, „vyhodí“ jej, tzn. vrátí ho až na začátek jeho cesty, na tzv. *bar*. Na pole, na kterém je více než jeden soupeřův kámen, se táhnout nesmí. Kameny protihráčů se pohybují v navzájem opačných směrech. Když má hráč všechny své kameny v poslední části hrací desky, může s nimi táhnout i mimo desku, čímž je odstraňuje ze hry. Hráč, kterému se podaří takto odstranit všechny kameny, vítězí.”⁶⁰



Obrázek 25 Vrhcáby – hrací deska

2.4.1.2 Šachy

Původní indické šachy Čaturanga mají komplikovaná pravidla, proto pro potřeby této práce představím jen pravidla evropských šachů.

„Šachy se hrají na šachovnici, čtvercové desce rozdělené na 8×8 polí střídavě černých a bílých. Každý hráč má na počátku hry celkem šestnáct figur šesti druhů: krále, dámu, po dvou věžích, střelcích a jezdcích a osm pěšců. Hráči, označovaní jako „bílý“ a „černý“ podle barvy kamenů, kterými hrají, střídavě provádějí tahy, tedy přesuny kamenů po šachovnici. Cílem hry je *mat*, takové

⁶⁰ In <http://cs.wikipedia.org/wiki/Vrhc%C3%A1by> 4.7.2013

napadení soupeřova krále, které nelze odvrátit. Šachy neobsahují prvek náhody, partii rozhodují schopnosti a znalosti hráčů“⁶¹.



Obrázek 26 Šachy – hrací deska

2.4.1.3 Paduk

Viz kapitola 2.1. Pravidla.

2.4.2 Srovnání šachů, vrhcábů a paduku

Šachy vznikly pravděpodobně v Indii, *vrhcáby* na Blízkém či Středním východě a *paduk* ve starověké Číně. *Vrhcáby* jsou hra, v které se sází za použití kostek a štěstí zde hraje velmi důležitou roli. Ve staré verzi *šachu* se též užívaly kostky, ale důležité zde je hlavně to, že představují strukturu královské společnosti a využívá se válečných manévrů. *Paduk* je nejvíce abstraktní a otevřený, není zatížen složitými pravidly. Tím se stává obrazem základních procesů myšlení⁶².

Paduk se hraje s černými a bílými kameny, všechny jsou stejné hodnoty. Kameny se pokládají na *padukpchan* a tam zůstávají až do konce hry⁶³, takže je možné při pohledu na pozici poznat tok myšlenek hráče, který se promítá do pozice. Traduje se příběh o

⁶¹ In <http://cs.wikipedia.org/wiki/%C5%A0achy> 4.7.2013

⁶² In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 4.

⁶³ Pokud nejsou zajaty a z desky vyjmuty.

čínském buddhistickém mnichovi, který přišel do Japonska a byl mu ukázán záznam partie ⁶⁴ jednoho z tehdejších mistrů. Mnich si schoval záznam partie a studoval zaznamenané tahy. Po chvíli prohlásil s obdivem a úctou, že hráč musel být člověkem, jenž dosáhl osvícení. Bylo tomu vskutku tak. Tento příběh má dva důležité momenty, a to na jedné straně fakt, že záznam ukazoval na kvalitu hráče a na druhé straně ukázal vnímavost čínského mnicha. Je třeba dodat, že „navzdory vžitému stereotypu *paduk* nemá mnoho společného s buddhismem“ ⁶⁵. *Paduk* vznikl mnohem dříve než buddhismus. V Číně se stal jedním ze *Čtyř klasických umění* ⁶⁶ spolu s poesií, malbou a hudbou.

Anonymní hráč napsal, že hrací deska je jako zrcadlo mysli hráče. Když mistr studuje *kibo*, může říct, kdy žák podlehl chamtivosti, kdy začal být unavený apod. ⁶⁷.

V *šachu*, hře západu, se hraje s vládci, vojáky, je přítomná vražda a cílem je zničit soupeřova krále. Průběh hry se dá připodobnit k hrdinským eposům od Mahábháraty k Písni o Rolandovi, porážka starého hrdiny vede ke korunovaci nového. Figurky jsou přísně hierarchizované jako ve společnosti, od krále po nejobyčejnějšího pěšáka, a jejich schopnosti jsou omezeny.

Ve *vrhcábech*, oblíbené hře Středního a Blízkého východu, hraje velkou roli štěstí a osud. Průběh hry je ovládán kostkou, nad kterou nemá ani jeden z hráčů kontrolu. Hráči hrají proti sobě a snaží se přiklonit si štěstí na svou stranu. Ten, kdo prohrál, prokleje

⁶⁴ 기보, 棋譜, kibo

⁶⁵ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 4.

⁶⁶ Nejstarší záznam je z dynastie Tchang (618 – 907), in Čang Janjuan (815 – cca 877), Fašu Jaolu.

⁶⁷ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 4.

svou smůlu a zkouší to znova, ale jedinec je bezmocný proti vyšším silám.

Paduk, hra Dálného východu, je jedinečný v tom, že všechny hrací kameny mají stejnou hodnotu a je možné je zahrát na kterékoli místo na desce. Cílem není ničit, ale stavět území. Z osamocených kamenů se stávají skupiny a ty buď žijí, nebo zemřou. Síla kamene závisí na jeho umístění a na chvíli, v které je zahrán. Hra je plná dočasných vítězství a proher.

Podle těchto třech her je možné rozlišovat postavení člověka ve světě. V prvním případě je to člověk ve společnosti, v druhém je to vztah člověka k záhadným vesmírným silám a ve třetím je to člověk sám o sobě. Jinými slovy hráč *šachu*, *vrhcábů* a *paduku*.

Tyto tři vztahy ukazují na základní potřeby člověka. Lidé jsou všude na světě obklopeni společenskými strukturami, každému musí občas přát osud a mít štěstí. Ale *paduk* se vrací úplně na počátek. Každý začíná jako rovný, s prázdnou deskou a žádnými limity a co podnikne se svým životem, závisí hlavně na něm samém.

3 Paduk v literatuře

Paduk jako velký kulturní fenomén Dálného východu nemůže chybět ani v literatuře. Vyskytuje se v mnoha dílech krásné literatury. V některých je *paduk* nebo jeho hráči⁶⁸ hlavním tématem, jako na příklad v současném korejském románu První kjú⁶⁹ o mladém hráči ze 60. let 20. století, který se zamiluje do hry a snaží se stát profesionálním hráčem. Další takovou knihou je Hráčka go⁷⁰, jejíž příběh se odehrává ve 30. letech v Mandžusku. Pravděpodobně nejslavnějším takovýmto dílem je novela Meidžin od japonského nositele Nobelovy ceny za literaturu Jasunari Kawabaty⁷¹. Tato novela vypráví o poslední partii Meidžina Šúsaje roku 1939. Je v ní podrobně popsán průběh této partie, historické pozadí, přístupy hráčů, hrací prostředí i přítomnost *padukového* tisku⁷².

Dále je *paduk* zmíněn v mnoha dílech pouze okrajově, na příklad v detektivních příbězích o Soudci Ti⁷³, Clavellově Šógunovi⁷⁴ a dalších dílech. Bohužel v českém překladu se často místo *paduku*⁷⁵ vyskytují *šachy*, i když je z kontextu zřejmé, že se jedná o *paduk*.

3.1 Hjōnhjōnkikjōng⁷⁶

Hjōnhjōnkikjōng je sbírka starých příběhů, která byla uspořádána roku 1349. Mimo to, že příběhy hezky ilustrují dávnou historii *paduku*, nachází se v nich i mnoho různých teorií a technik pro studium hry. Jsou v ní příběhy o mistrech, slavných generálech,

⁶⁸ Viz níže

⁶⁹ HONG, Sunghwa. *První kjú*. Vyd. 1. V Praze: Triton, 2005, 215 s. ISBN 80-725-4625-2.

⁷⁰ SHAN, Sa. *Hráčka go*. Vyd. 1. Překlad Alexandra Fraisová. Praha: Motto, 2003, 227 s. ISBN 80-724-6172-9.

⁷¹ KAWABATA, Jasunari. *Tanečnice z Izu a jiné prózy*. Praha: Odeon, 1988.

⁷² Viz Příloha 2.

⁷³ Robert van Gulik

⁷⁴ KAWABATA, Jasunari. *Tanečnice z Izu a jiné prózy*. Praha: Odeon, 1988.

⁷⁵ Resp. go.

⁷⁶ 현현기경, 玄玄棋經

básních, taoistických mudrcích a zvířatech. V 90. letech byly v Koreji vydávány časopisecky a dokonce vysílány v *PadukTV*⁷⁷.

Pro ilustraci jsou v následujících podkapitolách převyprávěny vybrané příběhy o Dračí perle a o Dvou mužích, kteří při výstupu na horu potkali víly.

3.1.1 Tmavý drak nese perlu (Jŏrjongpchodžuse⁷⁸)

Říká se, že tmavý drak má pod nosem velmi drahou perlu. O Čuang-c`ovi⁷⁹ se v *Jŏrŏku*⁸⁰ píše tento příběh.

Pocestný potkal krále dynastie Sung⁸¹. Za své schopnosti dostal od toho krále uznání a král mu daroval královský dar 10 vozů. Když to viděl Čuang-c`, takto pravil.

„Na břehu Žluté řeky žijí chudí lidé. Ta oblast je tak chudá, lidé zde vyrábějí nůše z kořene pelyňku, které mohou jen sotva používat. A tak se jednoho dne syn z jednoho domu vrhl do vod Žluté řeky a získal tam perlu. Když to uviděl jeho tatínek, rozhněval se a přikázal perlu rozbít a zahodit. Když chudý dům přijde najednou k velkému bohatství, je to nešťastné znamení.

Protože perla nelze jen tak najít v hlubokých vodách řeky, ale přímo pod dračím nosem. Chlapec měl velké štěstí, když přišel k drakovi, zrovna tvrdě spal a on si tak mohl vzít jeho perlu, místo aby přišel o život, kdyby byl drak vzhůru. Být hluboko ve vodě není stejné jako být v královském paláci.

A proto ty jsi nemohl od krále dostat 10 vozů, ale král určitě spal a neviděl tě. Sotva kdyby král otevřel oči a ty bys tam byl, řekl by ti, ať je rozbiješ na malé kousky.“

⁷⁷ Korejský padukový kanál, viz kapitola 5.3. Paduk a televize.

⁷⁸ 여룡포주세, 驪龍抱珠勢

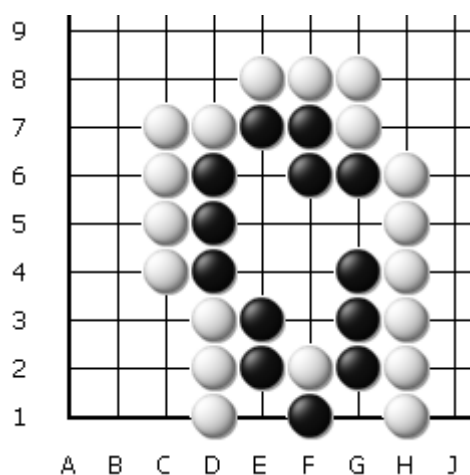
⁷⁹ 장자, 莊子, čínský myslitel, 369 – 286 př. n. l.

⁸⁰ 열여구, 列禦寇

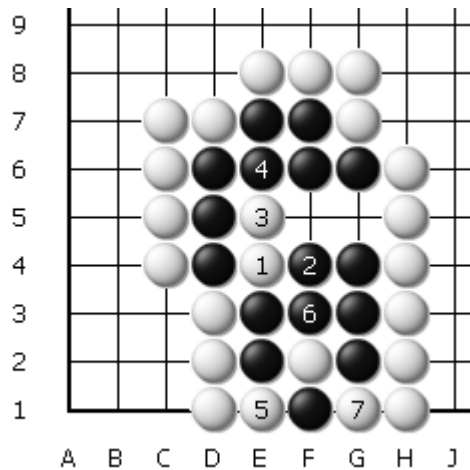
⁸¹ 송나라, 宋, 960 – 1279

V této Čuang-c`ově alegorii se nepovažuje náhodou získané štěstí za dobré znamení, naopak, může přivolat neštěstí.

K tomuto příběhu je připojená úloha, v které bílý mrtví⁸² černou skupinu, která má uvnitř jeden bílý kámen. Tento bílý zajatec má pravděpodobně reprezentovat perlu, která nosí neštěstí a také díky této „perle“ může bílý černou skupinu zabít.

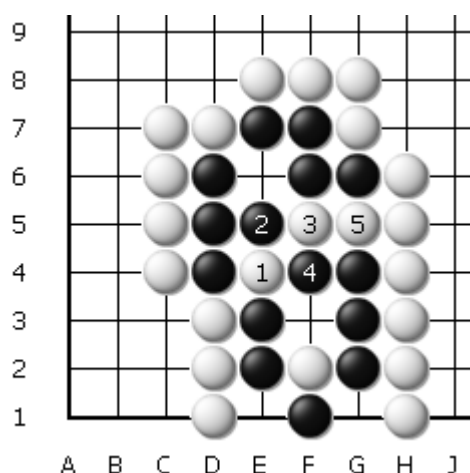


Obrázek 27 Zadání úlohy



Obrázek 28 Řešení I

⁸² Tj. ničí prostor pro dvě oči.



Obrázek 29 Řešení II

3.1.2 Dva muži, kteří vystoupali na Čhontchäsan, potkali víly (Juwančchöntchäse⁸³)

Čhontchäsan je hora v Číně. Výška hory je asi 1200 metrů a jsou na ní slavná svatá místa buddhistické sekty Čchontchä⁸⁴ a také chrám. Podle legendy sem kdysi přišli Jusin⁸⁵ a Wandžo⁸⁶ sbírat bylinky, potkali víly a na tom místě žili půl roku. Když se vrátili domů, svět se změnil a uběhlo sedm lidských generací.

Během výstupu na horu Jusin a Wandžo ztratili cestu. Bloudili zde po třináct dní a vyčerpaní hladem již nemohli dále žít. Náhle uviděli, že daleko na vrcholu hory roste broskvoň, která byla obsypaná zralými broskvemi. Sebrali poslední síly, došli ke broskvoni, otrhali plody a snědli je. Po chvíli se jim síla vrátila do těla.

Když sestupovali dolů, šli podél potoka. Potok tekł pomalým proudem a na jeho hladině byl unášen čerstvý list tuřínu. Po chvíli po vodě připlaval šálek a v tom šálku bylo semínko sezamu. Řekli si, „vypadá to, že poblíž v okolí žijí nějakí lidé. Pojďme je najít.“ Šli

⁸³ 유완천태세, 劉阮天台勢

⁸⁴ 천태종, 天台宗, Lotosová škola

⁸⁵ 유신, 劉晨

⁸⁶ 완조, 阮肇

nahoru podél potoka a po chvíli viděli dvě překrásné ženy. Obě ženy měly každá po šálku v ruce, usmívaly se a pravily:

„Jusine a Wandžo, vážení pocestní, půjčte nám šálek, který jste před chvílí našli.“

Jusin a Wandžo byli velmi překvapení. Dvě ženy se na ně dívaly zvesela a chovaly se, jako by se s nimi znaly již léta. Na pozdrav se jich zeptaly, „proč jdete tak pozdě?“ a pozvaly je do svého domu. V domě visely na jižní a východní stěně hedvábné závěsy a na jejich koncích visel zvonek a nahoře krásné zlaté ornamenty. Celé to vypadalo nádherně. K tomu měly ty dvě ženy ještě několik služek.

Služky připravily sezamovou rýži a sušené kozí maso a výborné zadní hovězí. Hostina byla protažena do velké pitky. A jak to pokračovalo, ženy se smály a gratulovaly si ke správným manželům.

Pilo se velmi intenzivně. Jak noc pokračovala, ženy si rozdělily muže, jedna si vzala Jusina a druhá Wandžoa a zalezli si za závěs, kde byla postel. Tak uběhlo deset dní a Wandžo a Jusin prosili, aby se mohli vrátit domů, ale ženy je upřímně požádaly, aby zůstali ještě půl roku.

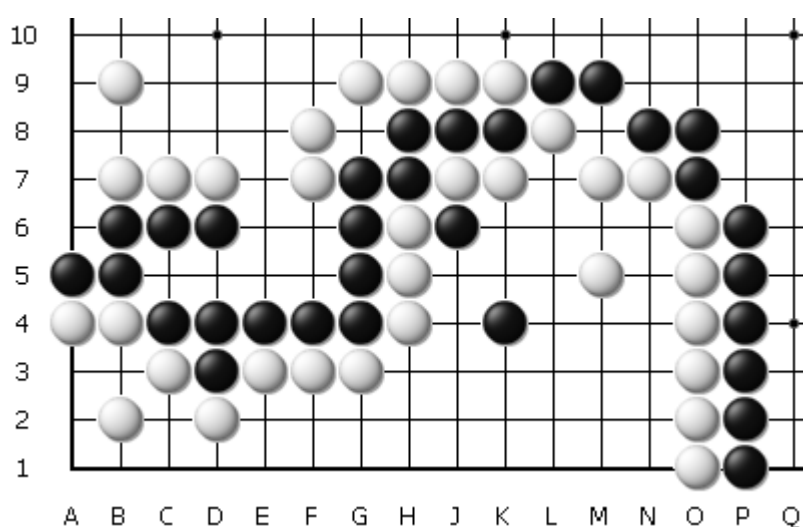
Roční doba se změnila, do přírody přišlo jaro, květiny rozkvetly, ptáčkové zpívali a myšlenky na domov se začaly častěji objevovat. Muži celým srdcem zatoužili po domově. Tentokrát je ženy násilím nedržely, uspořádaly jim na rozloučenou výbornou oslavu a vysvětlily jim, jak se dostanou zpět domů.

Když Jusin a Wandžo sestoupili z hory a vrátili se domů, vesnice byla mnohem zchátralejší, než když odcházeli. Na koho se podívali, nikoho nepoznávali, všech se vyptávali a nakonec narazili na vnuka ze 7. generace, který jim řekl:

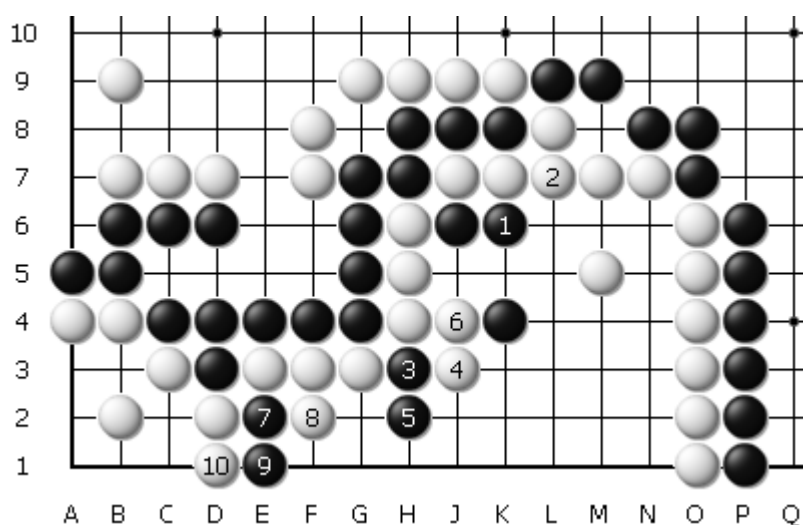
„Kdysi se můj sedmý dědeček ztratil při výstupu na horu Čhontchäsan.“

Jusin a Wandžo si uvědomili, že ženy, které potkali na hoře Čhontchäsan, byly víly a broskvoň, z které jedli, byl strom věčného mládí. A jak se říká, když se stráví půl roku v nadpřirozeném světě, uplyne v lidském světě 100 let.

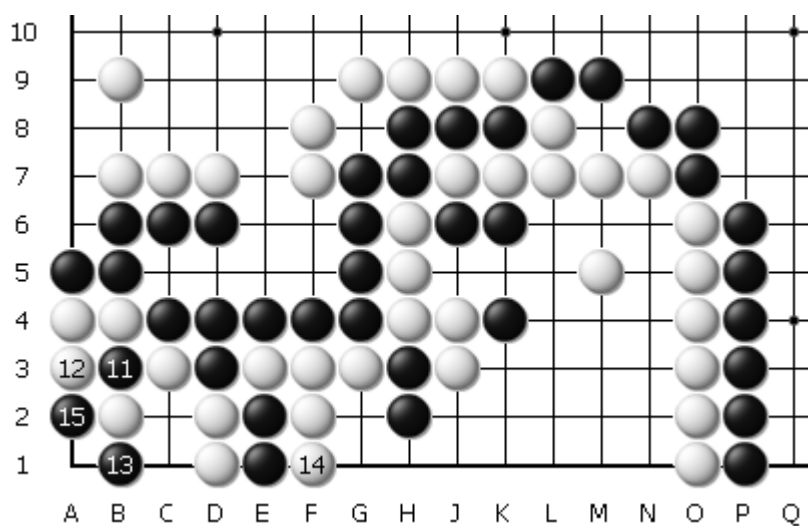
V bílém území jsou ztracené dva černé kameny jako Jusin a Wandžo na hoře Čhontchäsan. Musí najít cestu domů, tj. probourat hranici bílého *území* a spojit se se svými kameny.



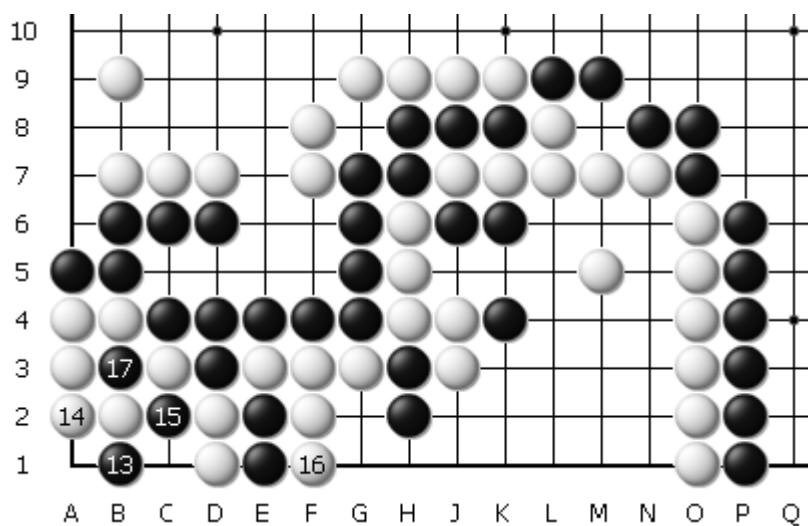
Obrázek 30 Zadání úlohy



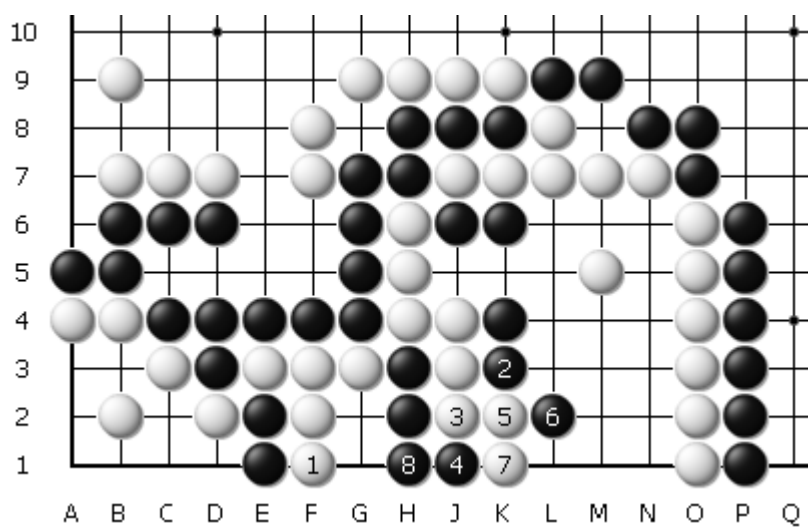
Obrázek 31 Pokud bílý zahraje tah 10 zleva, stane se ze situace pchã, viz další dva obrázky



Obrázek 32 Pchä 1



Obrázek 33 Pchä 2



Obrázek 34 Pokud bílý zahraje z druhé strany na 1, černý prorazí bílou bariéru přímo, bez pchä

4 Historie paduku

4.1 Nejstarší historie a počátky paduku

Původ *paduku*, pravděpodobně nejstarší deskové hry na světě, je záhada, kterou asi nebude možné nikdy rozluštit. Panuje všeobecná shoda v tom, že se hra objevila někdy ve 2. tisíciletí př. n. l. v Číně⁸⁷, ale vše ostatní je již spekulace. Hra, tak jak ji známe dnes, se pravděpodobně zformovala „ještě před tím, než první historikové začali psát své kroniky“⁸⁸.

Jsou známé tři hlavní teorie o původu *paduku*. První a nejstarší z nich je vložena do čínské legendy. Hra byla podle této legendy vymyšlena ve 3. tisíciletí př. n. l. za vlády legendárního císaře Jaoa⁸⁹ pro jeho retardovaného syna jako mentální cvičení jeho pomalé mysli. Ještě do docela nedávné doby většina dálněvýchodních historiků považovala tento příběh za historický fakt. Je vidět, že je *paduku* připisován v těchto zemích velký význam, když jeho počátek dávají do zlatého věku starověké Číny a původ do císařových rukou.

Novější teorie předpokládá, že se *paduk* vyvinul z raných forem počítání. Proti tomu ale mluví fakt, že deska o síti 19x19 průsečíků (výjimečně 17x17) příliš nekoresponduje s desítkovou soustavou, která byla v Číně od počátku historie. Ani pro tuto teorii není žádný důkaz. Navíc jako počítací náčiní jsou v pramenech uvedené tenké pruty, dlouhé od dvou do šesti palců. Indické či středovýchodní počítadlo přišlo do Číny až ve 3. nebo 4. století n. l.

Podle třetí teorie se *paduk* vyvinul z metody věštění⁹⁰, která byla praktikována králi a šamany-astrology v počátcích dynastie

⁸⁷ Dynastie Šang, 商朝, 1600 – 1046 př. n. l.

⁸⁸ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 15.

⁸⁹ 堯, 2356–2255 př. n. l.

⁹⁰ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 15.

Džou⁹¹, kultury na březích řeky Wej⁹². Jedna z těchto věštících metod spočívala v kladení černých a bílých kamínků na čtvercovou desku, která byla označená astrologickými a geomantickými symboly. Dokonce i některé z dnešních základních termínů ve hře mají astrologický význam. Například středový bod desky je označován jako „*osa nebes*“⁹³, osm označených bodů po obvodu se nazývá v japonštině *hoši*, „*hvězda*“⁹⁴, všech devět bodů dohromady vytváří tradičních „*devět nebeských světél*“, což reprezentuje sedm hvězd souhvězdí Velká medvědice (centrum čínského astrologického systému) a Slunce a Měsíc. Každá čtvrtina desky je pojmenovaná podle jednoho ze čtyř směrů, všechny v souladu se základními trigramy systému I-ťing. Začíná se v pravém horním rohu a pokračuje se ve směru hodinových ručiček, jihozápad (žena, země), severozápad (muž, nebe), severovýchod (tvrdý, omezený) a jihovýchod (jemný, povolný). Do pozdního 13. století byla každá partie zahajována rituálním položením 4 kamenů diagonálně na vyznačené body⁹⁵. Z věštění se stala hra pravděpodobně se změnou kultury, spirituální období vlády šangské dynastie bylo nahrazeno na člověka orientovanými Džouy. Z této doby je také úryvek zajímavého textu. „Mistr Čchang, hudebník Žlutého císaře dostal posmrtné jméno Učitel Hung Jai a na vrcholu hory Čchung-nan hrál *paduk*.“⁹⁶ Zmínka o Žlutém císaři je konvencí starověkých historiků, kterou se vyjadřuje, že se to stalo velmi dávno. V anglickém textu, z kterého je citát převzat, se místo smrti objevuje výraz „*Assumed wings*“, což je taoistický eufemismus pro smrt a vstup do říše nesmrtelných, Hung

⁹¹ 周朝, 1045 – 256 př. n. l.

⁹² 渭河

⁹³ 천원, 天元

⁹⁴ 星, korejsky 화점, 花點, květinový bod

⁹⁵ Tzv. čínský paduk

⁹⁶ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 15.

Jai znamená „ohromný útes“, Čchung-nan, která byla blízko hlavnímu městu Džou, byla posvátná hora, na které se praktikovaly magické rituály po staletí. Část přeložená jako „hrál *paduk*“ může znamenat také věštění pomocí kamínků *čchi*⁹⁷.

V tomto úryvku je také cítit jemná příchuť šamanismu. Vypadá to jako popis rituálního transu. Šamani v severovýchodní Asii používali hudbu a tanec k vyvolání stavu podobného kómatu či smrti. V těchto stavech je posedl duch a oni odletěli na jiné místo, většinou na vrcholek hory a zpět přinesli nějaké informace ze světa duchů. „Šamani byli předchůdci tzv. *sien*⁹⁸, taoistických tvůrců zázraků (mudrci, nesmrtelní), kteří se tak často objevují v čínských legendách”⁹⁹.

Také Joseph Needham uvádí v *Science and Civilization in China*, vol. IV: 1, str. 321, „Čím více je studován původ *šachů* v Asii, tím více se objevuje jejich propojení s astrologií a astronomií.” Needham používá „*šachy*“ ve významu různých deskových her včetně *paduku*.¹⁰⁰

Vývoj od věštění ke hře mohl začít čtvercovou deskou, které se říkalo „*věštcův talír*“ a která byla označena astrologickými a geomantickými symboly, na které věstec pokládal kameny *čchi* různých barev nebo tvarů. Z vytvořených vzorců byla vyslovena věštba.

Další variantou věštění bylo z kulaté desky, která reprezentovala zemi. Kulatá deska zůstala jako věštící prostředek ještě v 19. století v Číně, zatímco z čtvercové se pravděpodobně vyvinuly různé variace *čínských šachů* a *paduk*.

⁹⁷ 棋

⁹⁸ 仙/僊/僊, korejsky 선인(仙人) nebo 신선, 神仙, 神僊, nesmrtelný

⁹⁹ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 16.

¹⁰⁰ Tamtéž

Tyto dva hlavní způsoby čínských věšteb nejsou nic jiného než skapulimancie a plastromancie (věštění z kostí volů a ovcí nebo z želvího krunýře) a hexagramy, které jsou vysvětlovány pomocí I-ťingu. Dokonce v mandžuských (tunguzských) folkových pověstech existuje jedna, „The tale of the Nisan Shamanes“¹⁰¹, která se ústně předávala od 17. stol. a byla zaznamenána ve Vladivostoku v roce 1917. Tato pověst popisuje věšební rituál, který začíná vhozením *padukových* kamenů do misky s vodou.

Konfucius se v 6. stol. př. n. l. vyjádřil k *paduku* poněkud nepřátelsky. „Ti, kteří nedělají nic jiného, než že se cpou potravou a nikdy neužívají mysli, jsou nesnesitelní. Což není her jako *šachy*¹⁰²? Hrát by bylo jistě lepší než nedělat vůbec nic“¹⁰³.

Také Pan Ku¹⁰⁴ hodnotí filozofický význam *paduku*.

„*Paduk* má hluboký význam. Deska musí být čtyřhranná, to znamená zemi a pravé úhly znamenají správnost. Kameny jsou černé a bílé, tento rozdíl představuje protikladné symboly Jin a Jang. Rozptýlené kameny po desce představují nebeská tělesa. Je na hráčích samých, aby hráli své tahy, symbolika je ale vždy patrná. Tím, že hráči dodržují pravidla, jsou sami sobě subjektem – a to je správná cesta Tao.“¹⁰⁵

Čtyři rohy desky reprezentují čtyři roční období a počet průsečíků¹⁰⁶ reprezentuje počet dní v roce. Černé a bílé kameny se střídavě pokládají na desku, a to je spojuje s věčným střídáním Jin a

¹⁰¹ In http://en.wikipedia.org/wiki/Tale_of_the_Nisan_Shaman 5.7.2013

¹⁰² =paduk

¹⁰³ In KONFUCIUS. *Hovory Konfuciovy*. Vyd. 1. Překlad Vincenc Lesný, Jaroslav Průšek. Praha: Nová Akropolis, 2010, 247 s. sv. 2. ISBN 978-808-6038-438, kniha XVII, 22./str. 214.

¹⁰⁴ 반고, 班固, 32 – 92 n. l.

¹⁰⁵ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 17.

¹⁰⁶ 361

Jang, noci a dne apod. Takovéto koncepty zůstaly ve hře až do současnosti.

Paduk byl rozvíjen především čínskými literáty, kteří objevili jeho intelektuální a morální hodnoty. Ale mezi konfuciány a taoisty vznikl spor o vztah *paduku* ke státu. Racionalističtí, studovaní a na společnost zaměřeni konfuciáni tvrdili, že *paduk* neslouží veřejnému životu a tudíž je pouze ztrátou času. Pro taoisty (a mnoho mahájánových buddhistů), samotářské a na sebe zaměřené, byl *paduk* cestou sebepoznání, navíc nebyl spojován s materiálním ziskem a ztrátou. To ilustruje anekdota o učenci a státníkovi Tu Jouovi¹⁰⁷.

“Tu Jou byl vynikajícím hráčem *paduku*, nejlepším v zemi. Jistý člověk ho začal pomlouvat tak, že o něm říkal, že marní svůj čas. Tu Jou na to odpověděl, že jestli se musí podat vysvětlení, pomáhá mu *paduk* k pochopení posvátného.”¹⁰⁸

Za dynastie Tchang¹⁰⁹ byl taoismus na císařském dvoře ve velké přízni. V této době se stal *paduk* jedním ze *Čtyř umění učence*¹¹⁰ (a je jím dodnes). Pro Paj Ťü-iho¹¹¹, takového učence a horlivého studenta buddhismu, měl *paduk* skoro nadzemský půvab.

“Horští mniši sedí a hrají *paduk*. Hrací desku pokrývá veliký stín bambusu. Nikdo je nemůže spatřit přes třpytící se listy, ale občas je možné uslyšet položení kamene na desku.”¹¹²

Jedno z pravidelných oficiálních poselstev přeneslo *paduk* na Korejský poloostrov. Zde se stal zábavou vzdělané třídy¹¹³. V 5. a 6. století, v době velmi intenzivních kontaktů mezi Koreou a

¹⁰⁷ 두우, 杜佑, 735 – 812, dynastie Tchang

¹⁰⁸ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. The Go player's almanac 2001. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 17.

¹⁰⁹ 唐, 618 – 906

¹¹⁰ Čtyři klasická umění

¹¹¹ 백거이, 白居易, 772 – 846

¹¹² In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. The Go player's almanac 2001. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 17.

¹¹³ Již i konfuciánů.

Japonskem, bylo do Japonska přivezeno mnoho z čínské kultury, mimo písma, buddhismu, filozofie také *paduk* (také *vrhcáby* a později i *šachy*).

4.2 Paduk v období Tří království¹¹⁴ a Sjednocené Silly¹¹⁵



Obrázek 35 Hráči paduku v období Tří království

Doba uvedení *paduku* na Korejský poloostrov není přesně známa. První známý literární pramen, který hovoří o *paduku*, je z roku 470, a to v kronice *Samguk sagi*¹¹⁶, zápisky o Päkče (*Päkče ponki*¹¹⁷), kapitola o králi Kärovi¹¹⁸. „V oficiálních historických záznamech Číny, Koreje a Japonska je tento záznam velmi ojedinělý“¹¹⁹. Čangsu¹²⁰, král Kogurja, plánoval poslat špeha do království Päkče. Na tuto výzvu odpověděl mnich Torim¹²¹. A tak Torim přišel do Päkče s příběhem, že v Kogurju spáchal zločin a je

¹¹⁴ 삼국시대, 三國時代, 57 př. n. l. – 668

¹¹⁵ 통일 신라, 統一新羅, 668 – 935

¹¹⁶ 삼국사기, 三國史記, autorem Kim Pusik, 김부식, 金富軾, vznik roku 1145.

¹¹⁷ 백제본기, 百濟本紀, Zápisky státu Päkče

¹¹⁸ 개로왕, 455 – 475

¹¹⁹ In I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007. ISBN 978-899-0079-640, str. 35.

¹²⁰ 장수왕, 長壽王, 413 – 491

¹²¹ 도림, 道琳

na útěku. Toho času vládl v Päkče král Kŭngäru¹²², který měl rád *paduk* a *čanggi*¹²³. Torim přišel před bránu královského paláce a nechal se ohlásit jako hráč *paduku*. Král ho nechal předvolat, zahráli si *paduk* a zjistil, že mnich je opravdový mistr¹²⁴. Král ho přijal jako čestného hosta a nechal jej pobývat v paláci. Díky Torimově mistrovství v *paduku* si k němu král vybudoval velkou důvěru a radil se s ním i o jiných záležitostech. Torim přesvědčil krále k tomu, aby postavil památníky k uctění svých předků a další paláce a pagody. Tím se vyprázdnila královská pokladna a království Päkče bylo bezbranné. To byl také původní Torimův plán. Nakonec utekl zpět do Kogurja a zpravil krále Čangsua o momentální slabosti království Päkče. Čangsu sebral armádu, napadl Päkče a během 7 dní království dobyl. Král Käro byl zajat a popraven. Tento příběh není příliš pozitivní vizitkou pro *paduk*.

V kronice *Samguk sagi*, tentokrát v zápiscích království Silla¹²⁵ je ještě jedna kapitola spojená s *padukem*. Za vlády sillského krále Hjosönga¹²⁶ byl vytvořen záznam o tchangském¹²⁷ mistrovi *paduku* Jang Kjeŭngovi¹²⁸. Když král Söngdök zemřel, tchangský císař Hjöndžong¹²⁹ vyslal smuteční poselství. A protože císař slyšel o oblíbenosti *paduku* v Sille, dosadil do vedení poselství mistra *paduku* Jang Kjeŭnga. Na sillském dvoře hrál mistr *paduk* s mnoha hráči a všechny partie nad nimi vyhrál. Proto jim poradil, že se od něj mají hodně co učit.

¹²² 근개루, 近蓋婁, pravděpodobně jiné pojmenování krále Kära, in <http://daangoon.pe.kr/o15.htm> 4.7.2013

¹²³ 장기, 將棋, strategická desková hra, někdy nazývaná též korejské šachy.

¹²⁴ 국수, 國手, kuksu

¹²⁵ 신라 본기, 新羅本紀, Silla ponki, in HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 31.

¹²⁶ 효성왕, 孝成王, 737 – 742

¹²⁷ 당나라, 唐, říše Tchang, 618 – 907

¹²⁸ 양계웅, 楊季膺, životopisné údaje neznámé

¹²⁹ 현종, 玄宗, 712 – 756

Z Jang Kjeŭngova záznamu a ze Staré knihy Tchangů¹³⁰ vyplývá, že diplomatické vztahy Silly a Tchangské říše nabyly na důležitosti a zvýšila se důvěra v ně. V té době bylo konfuciánství i *paduk* velmi oblíbené, bylo také mnoho mistrů *paduku*.

V období Tři království se *paduk* objevuje i ve čtyřech čínských knihách¹³¹. I čínská kronika *Samsa* podává svědectví o oblíbenosti *paduku* ve všech Třech královstvích (Päkče¹³², Silla¹³³, Kogurjō¹³⁴). V *Samse* i *Samguk sagi* se říká, že velmi brzy po příchodu *paduku* na korejský poloostrov se stal velmi oblíbeným.

Je znám přesný příchod buddhismu do Kogurja za vlády krále Sosurima¹³⁵, ale příchod *paduku* není v *Samguk sagi* přesně zaznamenán, není tedy možné srovnat čas příchodu a nevíme, co přišlo do Koreje dříve.

Kromě *Samguk sagi* obsahuje příběhy o *paduku* též kronika *Samguk jusa*¹³⁶.

Z hory Čirisan¹³⁷ sestoupil učenec Sinčchung¹³⁸ a v době, kdy byl král Hjosŏng ještě princem, hráli spolu v palácové zahradě pod borovicí *paduk*. Zatímco hráli, dal princ Sinčchungovi slib, že až se stane králem, vzpomene si na něj. Sinčchung se mu za to poklonil. Když uběhl čas a princ se stál králem, na svůj slib zapomněl. A tak

¹³⁰ 구당서, 舊唐書, Kudangsŏ

¹³¹ Susŏ, Sindangsŏ, Kudangsŏ a Džusŏ, in HŎ, Tongsu. 2009 *Tāhanminguk padukbāksŏ: A white paper of Korean paduk*. Sŏul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 31.

¹³² 백제, 百濟, 18 př. n. l. – 660

¹³³ 신라, 新羅, 57 př. n. l. – 935

¹³⁴ 고구려, 高句麗, 37 př. n. l. – 668

¹³⁵ 소수림왕, 小獸林王, 371 – 384

¹³⁶ 삼국유사, 三國遺事, autorem mnich Irjŏn, 일연, 一然, o století mladší než kronika *Samguk sagi*.

¹³⁷ 지리산, 智異山

¹³⁸ 신충, 信忠

když šel Šinčchung kolem (borovice), napsal kritickou báseň proti králi a připevnil ji na strom.¹³⁹

Báseň zněla:

“Hustá borovice neusychá, i když přijde podzim.

Pravil jste, že nezapomenete, vaše tvář se však změnila.

Ve starém rybníce se odráží stín měsíce,

S proudem se mísí písek.

Váš obličej už nikdy nespatřím na tomto špatném světě.”¹⁴⁰

V době, kdy Hjosöng nastoupil na trůn, odměňoval zasloužilé sluhy, avšak Sinčchung nic nedostal. Sinčchung pojal zášť ke králi a báseň přilepil na borovici. Borovice brzy nato uschla. Král přemýšlel a bylo mu to divné, poslal sluhu k borovici, aby zjistil, co se stalo a ten přinesl králi báseň. Král si vzpomněl na Sinčchunga a na svůj slib a borovice znovu ožila¹⁴¹.

Protože je příběh o králi Hjosöngovi a Sinčchongovi zaznamenán v kronice *Samguk jusa*, nemůžeme ho považovat za historický fakt. V *Samguk sagi* je příběh o Sinčchongovi jiný. Nejsou tam popsány Sinčchungovi návraty na Čirisan.

Toto jsou všechny zápisy z kronik *Samguk sagi* a *Samguk jusa*, které dokazují důležitost a oblíbenost *paduku* ve Třech království. Bohužel se ze záznamů nedá zjistit přesný příchod *paduku* na Korejský poloostrov.

¹³⁹ In IRJÖN. *Samguk jusa: nepominutelné události Tří království*. Vyd. 1. Překlad Miriam Löwensteinová, Marek Zemánek. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 415 s. Mythologie. ISBN 978-80-7422-176-7, str. 364.

¹⁴⁰ In IRJÖN. *Samguk jusa: nepominutelné události Tří království*. Vyd. 1. Překlad Miriam Löwensteinová, Marek Zemánek. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 415 s. Mythologie. ISBN 978-80-7422-176-7, str. 365.

¹⁴¹ In IRJÖN. *Samguk jusa: nepominutelné události Tří království*. Vyd. 1. Překlad Miriam Löwensteinová, Marek Zemánek. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 415 s. Mythologie. ISBN 978-80-7422-176-7, str. 364.

Písemné dokumenty nejsou jediným zdrojem informací o *paduku* z období Tří království. Dalším pramenem jsou archeologické nálezy.

V roce 1973 byla vykopána hrobka v Kjöngdžu, Čchönmačchong¹⁴² z období Silla, která patřila pravděpodobně králi Čidžüngovi¹⁴³. Tento hrob obsahoval velké množství artefaktů, mimo jiné i potřeby¹⁴⁴ na *paduk*. Byla zde nalezena miska naplněná hracími kameny o průměru 1 cm a tloušťce 0,5 cm, barvy bílé, černé a šedivé. Ve srovnání s těmi dnešními byly velmi těžké.



Obrázek 36 Pohled na vchod do hrobky

Byla provedena analýza zeminy a kosterních pozůstatků, magnetická rezonance, analýza izotopu uhlíku a chronologická analýza a podle toho se odhaduje stáří na polovinu 4. století. To bylo ovšem ještě dávno před králem Čidžüngem, ten totiž vládl na počátku 6. století.

Vypadá to, že byla tradice, že když v té době zemřela vlivná osoba z sillské královské rodiny, přidal se jí do hrobu jeden *paduk* set, tj. *padukpchan* a hrací kameny. Tento sillský nález má dva významy:

¹⁴² 천마총, 天馬塚, Hrobka nebeského koně

¹⁴³ 지증왕, 智證王, 500 – 514

¹⁴⁴ V hráčském slangu “hrací materiál”.

1. Ukazuje na velký význam *paduku* v období Tří království.

2. Navzdory zápisům *Samguk sagi* o králi Hjosŏngovi a *Samguk jusa* o Sinčchungovi a jiných z 8. století máme důkaz, že *paduk* byl přítomen na Korejském poloostrově již mnohem dříve.

Paduk období Tří království je zmíněn také v Jönnamsäng Mjočimjöngu¹⁴⁵, vykopaném v roce 1971 v čínském Luo-jangu¹⁴⁶. Je to epitaf Jönnamsänga¹⁴⁷, prvního ministra v království Kogurjō. Z toho se dá také usuzovat, že i v Kogurju byl též *paduk* velmi významný.

Také *Hwarangsegi*¹⁴⁸ zmiňuje *paduk* v jedné ze svých kapitol. Je zde popsáno situace hraní *paduku* při poslechu *kömunga*¹⁴⁹.

4.3 Období Korjō¹⁵⁰

„V období Korjō byl již *paduk* na Korejském poloostrově domestikovaný a stal se víceméně samozřejmostí tehdejší kultury“¹⁵¹. V této době byl význam *paduku* posílen zařazením do konfuciánské kulturní tradice *Čtyř klasických umění*¹⁵² (hra na *kömungo*¹⁵³, *paduk*, čínská kaligrafie a čínská malba).

Zde je zápis z kroniky *Korjōsa*¹⁵⁴. Než se stal Čchungnjöl¹⁵⁵ králem, byl rukojmím v říši Jüan¹⁵⁶. Když nastoupil na trůn, okamžitě

¹⁴⁵ 연남생묘지명, 燕男生墓誌銘

¹⁴⁶ 낙양, 洛陽, Nakjang

¹⁴⁷ 연남생, 燕男生, 634 – 679

¹⁴⁸ 화랑세기, 花郎世記

¹⁴⁹ In

<http://www.tygem.com/column/forum/view.asp?gubun=3&seq=8806&pagec=&find=&findword> 1.7.2013

¹⁵⁰ 고려, 高麗, 918 – 1392

¹⁵¹ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 32.

¹⁵² 금기서화, 琴棋書畫, kŭmkisöhwä, čtyři klasická umění vzdělaného muže.

¹⁵³ 거문고, 琴, starověká citera

¹⁵⁴ 고려사, 高麗史

¹⁵⁵ 충렬왕, 忠烈王, 1274 – 1308

vybral dva dobré hráče *paduku* ze svého království a poslal je jüanskému císaři Kublajovi¹⁵⁷. Těmi hráči byli Kwak Huibin¹⁵⁸ a Čo Čchöngtong¹⁵⁹.

Další záznam z kroniky *Korjōsa* se týká biografie Söl Söngkjönga¹⁶⁰, což byl slavný lékař této doby. Léčil jüanského císaře Kublaje. Poté, co se jeho nemoc zlepšila, byl Söl Söngkjöng povoláván, aby spolu hráli *paduk* nebo aby se císař díval, jak jiní hrají s ním. Po dvou letech k sobě Kublaj povolal Söl Söngkjönga, aby mu udělil ocenění. Po návratu do Korja se Söl Söngkjöng často vracel na jüanský dvůr jako královský vyslanec.

Podle tohoto záznamu je vidět, že nejenže jüanský dvůr krále Kublaje si žil v luxusu¹⁶¹, ale také toho času i v království Korjō panovala velká prosperita a *paduk* byl oblíbený. Mezi velkým množstvím zemí na východě byla toho času úroveň *paduku* v Korjō velmi vysoká. To byl také důvod, proč na sebe strhl pozornost jüanského dvora.

A tak se *paduk* objevuje ve velké míře také v oficiální historii dynastie Korjō. To, že si Kublaj povolal Söl Söngkjönga na svůj dvůr a navázal s ním přátelství, svědčí jednak o mistrovství korjōského lékaře ve hře a jednak o velkém zakořenění *paduku* v tehdejší době.

Také máme velké množství epitafů od korjōských literátů, jejichž obsah je spojený s *padukem*. Spisovatel I Kjubo¹⁶² napsal báseň o *paduku*¹⁶³, z níž je patrné, že věděl, jak *paduk* hrát. Když I Kjubo přišel na návštěvu jednoho vysokého úředníka v jeho

¹⁵⁶ Korejsky 원나라, wönnara, 元, Mongolská dynastie v Číně, 1271 – 1368

¹⁵⁷ Kublajchán, korejsky Sedžo, 세조, 忽必烈, 1260 – 1294

¹⁵⁸ 광희빈, 郭希彬, životní data nenalezena

¹⁵⁹ 조정통, 曹精通, životní data nenalezena

¹⁶⁰ 설성경, znaky ani životní data nenalezena

¹⁶¹ Mít čas na hraní *paduku* může být symbolem blahobytu a svědčit o intelektové vyspělosti jüanského dvora.

¹⁶² 이규보, 李奎報, 1168 – 1241

¹⁶³ O velkém *paduku* o velikosti desky 19x19 průsečíků.

rezidenci, všiml si malého chlapce, který hrál *paduk* s pánem domu. Chlapec ukázal vynikající schopnosti a vyhrával partii proti starému muži. I, který sám věděl též pár věcí o *paduku*, inspirovaný touto zkušeností, napsal báseň „Oslava *padukového* mistra.

Je těžké rozlišit, kdo z hráčů je dítě a kdo starý muž.

Ten s talentem nechť je nazýván starším. “¹⁶⁴

Podle této básně je vidět, že *paduk* spolu hráli lidé bez rozdílu věku a „staršími“ byli nazýváni ti, kteří měli talent, ne nutně ti starší věkem. Také je zde pravděpodobně poprvé použit termín *kuksu*¹⁶⁵, mistr v *paduku*, pochází tedy z období Korjŏ.



Obrázek 37 Hráči paduku v období Korjŏ

V *Nokŏltăŏnhă*¹⁶⁶ je záznam, že se v této době hrál *paduk* o 17 linkách¹⁶⁷ a velký *paduk* o 19 linkách¹⁶⁸. Je tedy vidět, že v této době

¹⁶⁴ 신동국수시, sindongguksusi, 神童國手詩, in I, I-hwa. *Korea's pastimes and customs: a social history*. 1st American ed. Paramus, N.J.: Homa, c2006, [16] p. of plates, x, 264 p. ISBN 19-319-0738-2. str. 8, in

http://cafe451.daum.net/_c21_/bbs_search_read?grpId=18vrc&fIdid=NPj9&dataNum=10&contentval=&docid=18vrcNPj91020080507100501 5.7.2013

¹⁶⁵ 국수, 國手

¹⁶⁶ 노걸대언해, 老乞大諺解, cestopis o cestě obchodníka z Kāsongu do Pekingu.

byly užívány a oblíbené obě možné velikosti hrací desky. Dále je zde záznam o korjöské aristokracii, která velmi často používala k hraní *padukpchan* vyrobený ze seladonského porcelánu. Z toho lze usuzovat, že žila životem v luxusu. To vše zmiňuje výše uvedený cestopis.

Ale *paduk* nehrála pouze šlechta. Součástí *Pohančipu*¹⁶⁹, jehož autorem je Čchödža¹⁷⁰ je báseň¹⁷¹ o *kisäng*¹⁷² Dong Inhong¹⁷³, hrající *paduk*. Je to také první záznam o tom, že by *paduk* v Koreji hrály i ženy¹⁷⁴.

4.4 Paduk v období Čosön

V období Korjö byl *paduk* součástí *Čtyř klasických umění*. V období Čosön byl *paduk* zábavou šlechty, ale pokračoval i v šíření mezi obyčejný prostý lid. “Čosönské záznamy o *paduku* nejsou ve velké míře správně uspořádány. Důvodem je, že až do konce roku 2007 nebyly historické dokumenty týkající se *paduku* systematicky zkoumány. Což je vzhledem k současné úrovni a rozšíření *paduku* v Koreji až neslýchané”¹⁷⁵.

Zde je přehled *padukových* pramenů k období Čosön. *Čosönské anály*¹⁷⁶ zaznamenávají více než 380 případů. *Zápisky královského sekretáře*¹⁷⁷ 280 případů. *Ilšöngnok*¹⁷⁸ 20 případů.

¹⁶⁷ 기, 棋, ki

¹⁶⁸ 대기, 大棋, täki

¹⁶⁹ 보한집, 補閑集

¹⁷⁰ 최자, 崔滋

¹⁷¹ 자서, 自敘, časö

¹⁷² 기생, 妓生, společnice

¹⁷³ 동인홍, 動人紅

¹⁷⁴ In

http://www.cyberoro.com/column/column_view.oro?group=38&div=67&pageNo=20&column_no=4191&m_div=A2 5.7.2013

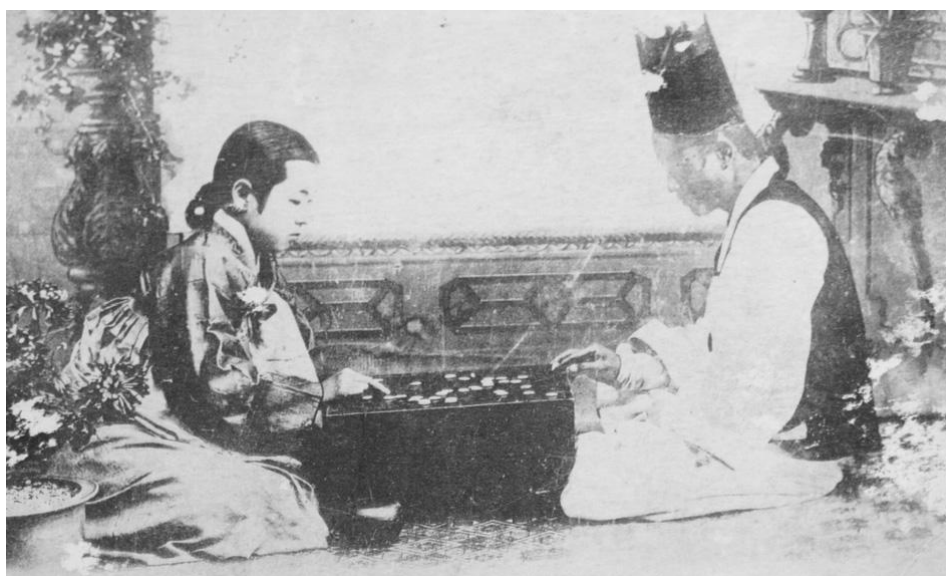
¹⁷⁵ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 34.

¹⁷⁶ 조선왕조실록, 朝鮮王朝實錄

¹⁷⁷ 승정원일기, 承政院日記

*Čwaupchjočchöngdŭngnok*¹⁷⁹ 8 záznamů. *Čchuankŭpgukan*¹⁸⁰ 10 záznamů. *Okunjöngdŭngnok*¹⁸¹ a ostatní oblasti *Kamjödžŭ*¹⁸² 20 záznamů. Ostatní v individuálních sbírkách, přes 1000 záznamů¹⁸³.

Všechny tyto dokumenty jsou kompletně vydané. Většina jich byla uveřejněna na serveru Cyberoro v I Čchongově sloupku¹⁸⁴. Když I Čchong tyto dokumenty studoval, představa o *paduku* jako celospolečenském fenoménu, kterou sám nazývá *paduková utopie*¹⁸⁵ se mu zdála být přirozená. V království Čosön se hrál *paduk* ve všech společenských kruzích, od krále, přes vrstvu *jangbanů*¹⁸⁶ k prostým lidem, ti všichni si mohli užívat radost z hraní *paduku*.



Obrázek 38 Pohlednice zobrazující jangbana a jeho konkubínu při partii paduku

Paduk v Čosönu nerozlišoval mezi starými a mladými, mezi ženami a muži. Z dokumentů je zřejmé, že sociální vztahy, pohlaví ani věk pro hraní nebyly důležité. „Je úžasné, že v tak striktním

¹⁷⁸ 일성록, 日省錄, denní záznamy z královského dvora.

¹⁷⁹ 좌우포청등록, 左右捕廳謄錄

¹⁸⁰ 추안급국안, 推案及鞫案

¹⁸¹ 오군영등록, 五軍營

¹⁸² 감영지

¹⁸³ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 34.

¹⁸⁴ In http://cyberoro.com/column/column_list.oro?group=38 1.7.2013

¹⁸⁵ In I, Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007. ISBN 978-899-0079-640, str. 34.

¹⁸⁶ 양반, 兩班, vládnoucí úřednická vrstva

systemu sociálních vztahů této doby mezi muži a ženami, starými a mladými, vysokými a nízkými nebyl v této oblasti rozdíl“¹⁸⁷. Vypadá to, že *paduk* v tomto období byl velmi demokratickou hrou. Dokonce i v politické historii státu Čosŏn se *paduk* velmi často objevuje. Státníci hráli *paduk* často i při řešení státních záležitostí.

Záznamy uvádějí, že když měl na příklad král Sedžong¹⁸⁸ problémy se severní hranicí země, kam podnikali nájezdy kočovní Džurdženové, vytáhl proti nim a ve volném čase při tažení si dopřál klidnou partii *paduku*¹⁸⁹.

Znát tehdejší *Čtyři klasická umění* bylo v době Čosŏn velmi důležité. Znalost se považovala za znak civilizace a neznalost za barbarství a ti, kdo neznali tato umění, byli považováni za barbary. Znalost těchto *Čtyř klasických umění* se šířila hlavně díky úředníkům na odpočinku¹⁹⁰, kteří se jim věnovali po odchodu z vládních funkcí. Vypovídá o tom záznam z *Čosŏn sillok*, kde je zápis z raného období Čosŏn o I Hjŏnbovi¹⁹¹.

I Hjŏnbo vládl v 8 provinciích a ve všech získal slávu a uznání. Protože byli jeho rodiče staří, chtěl skončit úřednickou dráhu, a nové povýšení, které mu bylo nabídnuto, již nepřijal. Rozloučil se a s potěšením vyrazil lodí domů. Na lodi měl pouze květináč a *padukpchan*. Když byl doma, žil klidným životem, setkával se s místními vesnickými starci a byl spokojen. Před domem měl velký potok, po kterém bylo příjemné jezdit na lodičce, občas se projížděl společně se svými hosty. Obecně byl však lidmi považován za asketu.

¹⁸⁷ In HŎ, Tongsu. 2009 *Tăhanminguk padukbăksŏ: A white paper of Korean paduk*. Sŏul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 35.

¹⁸⁸ 세종대왕, 世宗大王, 1418 – 1450

¹⁸⁹ In Sedžong Sillok, rok 31, 9. rok, 2. den, 세종실록 31 년 9 월 2 일

¹⁹⁰ 귀거래, 歸去來, kŭgŏră

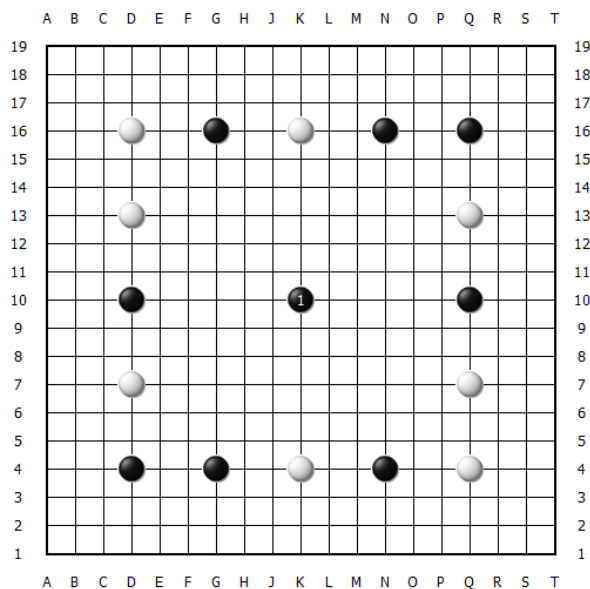
¹⁹¹ 이현보, 李賢輔, 1467 – 1555

Dalším z těchto úředníků na odpočinku je Čong Kjusam¹⁹². Píše ve svých poznámkách, že když zestárl a vrátil se domů, přišel za ním přítel. Připravil na večer jídlo, pití a *padukpchan*. Za zvuků *kōmunga* pak hodovali a hráli *paduk*¹⁹³.

4.4.1 Sundžang paduk¹⁹⁴

Sundžang paduk je v historii *paduku* velmi kontroverzním bodem. Neví se, kdy se objevil, z čeho vznikl. Ale je pravdou, že byl za Čosönu velmi oblíben.

Sundžang paduk je korejská tradiční varianta *paduku*. V povědomí hráčů zůstává stále známá, i když se již dlouho nehraje, pouze výjimečně v exhibičních partiích. *Sundžang paduk* je odlišný hlavně svou jedinečnou počáteční pozicí. Nezačíná se s prázdnou deskou jako dnes, ale kolem dokola po čtvrté lince jsou postaveny kameny, viz obrázek 39.



Obrázek 39 Zahajovací pozice sundžang paduku

¹⁹² 정규삼, 丁圭三, 1876 – 1934

¹⁹³ In I Čchöng. *Hanguk paduksa*. Söul, Oromedia, 2007. ISBN 978-899-0079-640, str. 187.

¹⁹⁴ 순장바둑, 巡將圍棋, doslova sundžang = noční hlídka v období Čosön

Také se liší svou metodou počítání skóre na konci partie. Jsou ignorovány všechny zajaté kameny, jsou zaplněné všechny neutrální body a všechny kameny, které jsou v jednotlivých *území* nadbytečné¹⁹⁵, jsou z *padukpchanu* vyjmuty. Pak se spočítá vnitřek území a určí se vítěz partie.

Na obrázku 39 je počáteční postavení v rovné partii *sundžang paduku*. Kámen uprostřed desky není součástí počáteční pozice, je to ale povinný první tah černého¹⁹⁶. Hra začíná rovnou bojem ve *střední hře*. Pro toto počáteční postavení je *sundžang paduk* považován za hru velmi pragmatickou a agresivní. Pravděpodobně proto má korejský *paduk* i v současnosti takový ráz a hráči jsou velmi silní v propočtu a bojích.

Sundžang paduk se v Koreji hrál až do první poloviny 20. století, kdy převládl *paduk* dnešní, pravděpodobně pod nátlakem japonské okupace¹⁹⁷.

4.4.2 Sundžang paduk a paduk v období Čosŏn

Jeden z prvních dokladů o této korejské variantě *paduku* pochází z *Čosŏnských análů*, z období vlády krále Sukdžonga¹⁹⁸. Zpráva je poněkud zmatená. Pojednává o tom, jak na hostinu v královském paláci byli pozváni mistři *paduku* a hráli oba druhy, *sundžang* i *čínský*¹⁹⁹. I když hráli proti sobě stejní hráči, byl velký rozdíl v tom, jaký druh *paduku* zrovna hráli. Což je přirozené, vzhledem k jejich rozdílu.

¹⁹⁵ Tj. netvoří jeho hranici.

¹⁹⁶ V případě handicapové partie s jedním handicapem má černý kámen uprostřed a hraje první tah jinam.

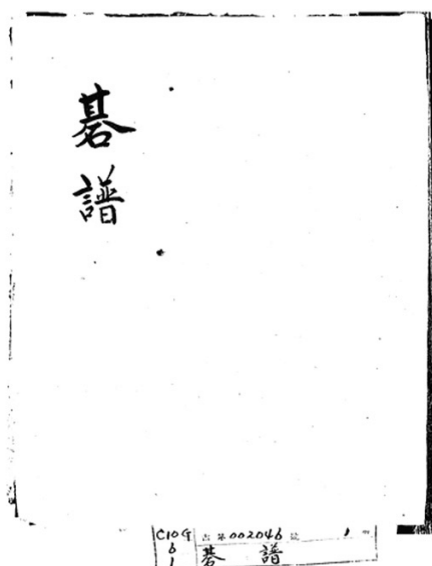
¹⁹⁷ Viz kapitola 4.5 Paduk ve 20. století.

¹⁹⁸ 숙종왕, 肅宗王, 1674 – 1720

¹⁹⁹ Pravděpodobně myšlen paduk, ve kterém jsou na začátku obsazené body 4x4 bílými a černými kameny v diagonálním postavení.

Nejstarším záznamem o paduku s prázdnou deskou z období Čosŏn je I Sekova²⁰⁰ antologie. Také Sŏ Kŏdžŏng²⁰¹ píše o tomto *paduku*. „Jinak je historie až do 19. století zahalená v temnotě. Ale trvat na tom, že v té době se hrál pouze *sundžang paduk*, je čirý nesmysl“²⁰².

Kim Čchangŏp²⁰³ také psal a zkoumal *sundžang paduk* a srovnával jej s čínskou formou *paduku*. Dalšími, kteří se zabývali *sundžang padukem*, byli na příklad Kim Pjŏngŏn²⁰⁴ a I Sŏgu²⁰⁵. Dokonce se z pozdního Čosŏnu²⁰⁶ zachovalo několik *partiářů*²⁰⁷ všech různých forem *paduku*, *sundžang*, *čínský*, *japonský*²⁰⁸, *menší*²⁰⁹. V jednom ze svazků je přiložena terminologie, všechny termíny jsou vysvětleny.



Obrázek 40 Kibo

²⁰⁰ 이색, 李穡, 1328 – 1398

²⁰¹ 서거정, 徐居正, 1420 – 1488

²⁰² In HŎ, Tongsu. 2009 *Tăhanminguk padukbăksŏ: A white paper of Korean paduk*. Sŏul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 38.

²⁰³ 김창업, 金昌業, 1658 – 1721

²⁰⁴ 김병언, ? – 1807

²⁰⁵ 이서구, 李書九, 1754 – 1825

²⁰⁶ 18. – 19. století

²⁰⁷ 기보, 棋譜, kibo

²⁰⁸ Prázdná deska

²⁰⁹ 17x17

Je to zvláštní, ale zdá se, že se pravděpodobně v období Čosŏn hrály všechny tehdy známé druhy *paduku*. A podle záznamů různých autorů byly pravděpodobně všechny stejně oblíbené.

4.4.3 Kuksu v období Čosŏn

V období Čosŏn bylo podle záznamů nejvíce mistrů v *paduku* za vlády krále Jŏngdžoa²¹⁰. Kim Čonggü²¹¹, Kim Hanhŭng²¹², Ko Dong²¹³ a I Haksul²¹⁴ jsou všichni z tohoto období. Kim Čongkü a Kim Hanhŭng byli nejlepšimi hráči své doby a kdykoli spolu hráli, měli velké množství diváků. Kim Čonggü byl držitelem titulu *kuksu* až do své smrti v 90 letech. V *Hosanŏsa*²¹⁵ je o něm zajímavý příběh. Mladý muž Kim Hanhŭng se vytahoval, že když přijde na *paduk*, nemá sobě rovného. Jednoho dne navštívil staršího Kim Čongküa a hrál s ním *paduk*. Shromáždil se okolo nich dav. Kim Hanhŭngovi kameny na *padukpchanu* svým postavením připomínaly cválajícího koně nebo hladového jestřába chystajícího se na svou kořist. Naproti tomu postavení kamenů Kim Čongküa působilo stejně křehce jako kameny dnešního hráče I Čchanghoa²¹⁶. Hra byla zhruba v půlce, když byl Kim Čongkü zahrán do kouta. Dav začal šeptat, že dnes asi vyhraje mladý Kim Hanhŭng. Poté, co se dlouze Kim Čongkü díval na desku, odstrčil ji, stoupl si a řekl, že má unavené oči a že by mohli partii přerušit a pokračovat v ní druhý den ráno, až bude jeho mysl opět čistá. Dav si mumlal, že nikdy neslyšel o partii *paduku*, která by trvala dva dny. Ale i tak druhý den ráno přišli diváci znovu. Kim

²¹⁰ 영조, 英祖 1726 – 1776

²¹¹ 김종귀, 金鍾貴, 1694 – 1776

²¹² 김한흥, 金漢興, životní data nenalezena

²¹³ 고동, 高童, životní data ani jméno ve znacích nenalezeno

²¹⁴ 이학술, 李學述, ? – 1860

²¹⁵ 호산외사, 壺山外史, autoreem 조희룡, 趙熙龍, Čo Hüirjong, 1797 – ?

²¹⁶ Viz kapitola 4.5.6. I Čchangho, in I, I-hwa. *Korea's pastimes and customs: a social history*. 1st American ed. Paramus, N.J.: Homa, c2006, [16] p. of plates, x, 264 p. ISBN 19-319-0738-2, str. 11.

Čongkü se zase díval na *padukpchan* a konečně zahrál tah. Tento zázračný tah jako by zastavoval tok řeky nebo ničil pevnosti. Tímto jedním tahem se partie otočila v Kim Čongküho prospěch a on ji vyhrál. Dav užasl. Po smrti Kim Čongküa se stal Kim Hanhüng slavným mistrem *paduku* spolu s Ko Dongem a I Haksulem.

4.5 20. století

Na konci 19. století a na začátku 20. století, v době, kdy se hroutila politická autorita dynastie Čosön, začínal být oblíbený *japonský paduk*²¹⁷. Také se v této době začala formovat organizační struktura, která vyústila vznikem *Korejské asociace paduku*. Období pozdního Čosönu do začátku japonské okupace bylo obdobím velkých a rychlých změn. Tyto změny se dotkly i kultury kolem *paduku*, mimo jiné, jak bylo již zmíněno výše, začal být velmi oblíbený i *japonský paduk*.

Politické i průmyslové změny měly i vliv na situaci kolem *paduku*. V minulosti byla výhradním sponzorem *paduku* šlechta, mocné klany však byly rozpuštěny. Se vzrůstajícím průmyslovým bohatstvím se objevili noví sponzoři.

Další podstatnou změnou bylo rozšíření *padukové* hráčské základny. S příchodem *japonské padukové kultury* se objevili ve městech *kihwošo*²¹⁸, místa, kde se hráči scházeli a mohli hrát *paduk*. To také přispělo ke značné demokratizaci hry a jejímu rozšíření, protože sem mohl přijít každý. Dříve se totiž šlechta scházela v soukromí, žádná veřejná místa, kde by si člověk mohl *paduk* zahrát, nebyla.

V této době se stále hrály různé druhy *paduku*. *Japonský*, který začínal s prázdnou deskou, *čínský*, v kterém byly obsazené na

²¹⁷ Partie se začínají s prázdnou deskou.

²¹⁸ 기회소, 碁會所, tzv. *padukové kluby*, budoucí *kiwöny*, 기원, 棋院

začátku všechny čtyři rohy a *sundžang paduk*. Když se ale začínal *paduk* institucionalizovat, bylo potřeba, aby byl *paduk* pouze jeden.

4.5.1 Období formování korejského paduku

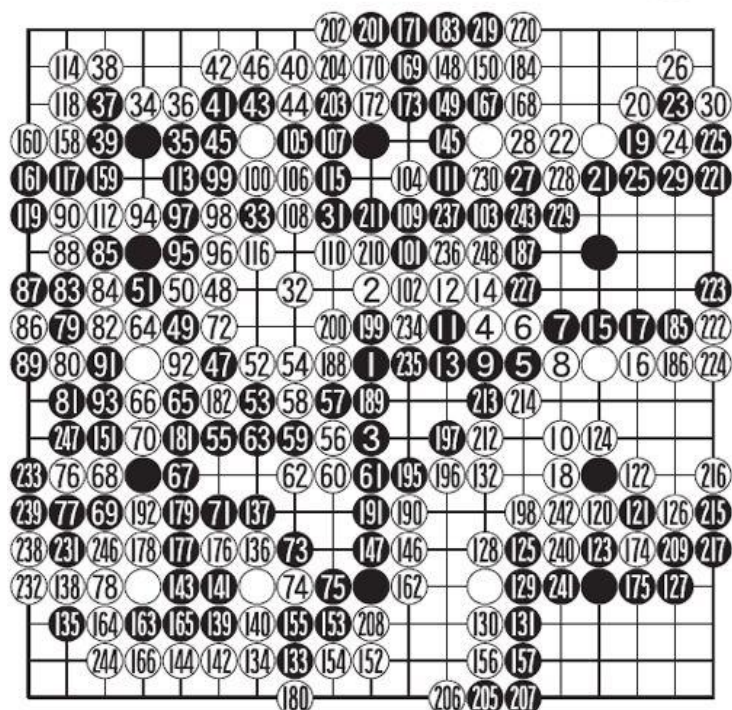
5.12.1926 bylo v novinách *Čungöilbo*²¹⁹ zveřejněno hodnocení *padukových* mistrů. Tím byl formálně započat první korejský *padukový* žebříček hráčů. Ve spolupráci s novinami začali nyní hráči publikovat svá *kibo*. To mělo pravděpodobně velký úspěch, jelikož se partie začaly v novinách vydávat pravidelně.

Většina *kibo*, které byly vydávány, byla *sundžang paduk*. Přestože doba japonské okupace tlačila na jednotu a výhradní postavení *japonského paduku*, korejští mistři se hlásili ke svému původnímu dědictví a hráli *sundžang paduk* dále.

²¹⁹ 중외일보, 中外日報, vydáváno od 15.11.1926 do 29.6.1931, in <http://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%A1%B0%EC%84%A0%EC%A4%91%EC%95%99%EC%9D%BC%EB%B3%B4> 13.7.2013

특선위기 대국보(1~148) 白 채극문 黑 정규춘

1933.9.30~10.12 조선일보



193...47, 194...49, 218...121, 226...23, 245...182

Obrázek 41 Ukázka partie sundžang paduku v novinách Čosŏnilbo

Kvůli japonské okupaci a násilnému vnucování japonských zvyků vydala skupina hráčů v novinách *Čosŏnilbo*²²⁰ 17.1.1934 zakládací listinu *Čosŏnkiwŏnu*²²¹. *Paduková* asociace byla založena na ochranu tradičních kulturních hodnot. Zakládající členové byli Čchä Kügmun²²², Čöng Kjučchun²²³ a Ju Džinha²²⁴.

Po založení *Čosŏnkiwŏnu* se tito tři muži spojili s Jun Džubjŏngem²²⁵ a všichni čtyři se společně věnovali *sundžang paduku* a od 23.1. do 20.6. 1934 vydávali *Čosŏnkiwŏn ũkitägukpo*²²⁶.

²²⁰ 조선일보, vydáván od roku 1920, in <http://www.chosun.com/> 11.7.2013

²²¹ 조선기원, Čosŏnská paduková asociace

²²² 채극문, 蔡極文, 1870 – 1937

²²³ 정규춘, chybí jméno ve znacích i datum narození a úmrtí

²²⁴ 유진하, 柳鎭河 chybí datum narození a úmrtí

²²⁵ 윤주병, 尹周丙, životní data nedostupná

²²⁶ 조선기원 위기대국보, in HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 48.

Poté byl zahájen první pokus o korejský turnaj o titul. Byli vybráni hráči a ti spolu měřili síly v *sundžang paduku*. Jejich partie vycházely na pokračování v novinách *Čosönilbo* v období od 21.6. do 27.12. 1934²²⁷.

Tento pozitivní vývoj byl zastaven 1.1.1937, kdy musel být na nátlak Japonců vyhlášen konec *sundžang paduku*. Ju Džinha 30.12. téhož roku vydal v *Dongailčä*²²⁸ článek, v kterém rekapituluje poslední rok v *padukové* společnosti a lituje v něm, že byla přerušena tradice.

Nebylo možné být proti nebo tento vývoj odmítnout. Protože v *sundžang paduku* byly již před začátkem partie obsazené rohy a strany, nevyvinulo se zde žádné *zahájení*²²⁹. Různé druhy *zahájení* se začínaly studovat a *sundžang paduk* pomalu ustupoval do pozadí. Hráči přijali novou realitu a začali hrát nový²³⁰ *paduk*. Vliv dlouhé historie *sundžang paduku* se však stejně projevoval dál a projevuje se dodnes. Korejští hráči na rozdíl od japonských či čínských rychle odbydou *zahájení* a spěchají do bojů *střední hry*, v kterých jsou velmi dobří. Je to proto, že v *sundžang paduku* právě žádné *zahájení* nebylo a hráči po začátku partie začali bojovat. Podle mého názoru může být toto i důvodem pro to, že jsou korejští hráči v posledních dvou desetiletích na světové špičce

²²⁷ Tamtéž

²²⁸ 동아일재, tamtéž

²²⁹ 포석, 布石, počáteční fáze hry

²³⁰ Japonský

4.5.2 Čo Namčchöl²³¹



Obrázek 42 Čo Namčchöl

Čo Namčchöl byl prvním korejským hráčem, který prošel japonským vzděláním v profesionálním paduku. Ve 14 letech (1937) byl pozvaný do školy, kterou vedl Kitani Minoru²³², 9. dan. Pod jeho vedením strávil ve škole několik měsíců a velmi rychle se zlepšil natolik, že se mohl stát *jōnkusāngem*²³³. Čo Namčchöl měl příležitost si zahrát s Kitanim výukovou partii již v roce 1933. Během partie rozpoznal Kitani Čoův talent a doporučil jeho otci, aby ho poslal na studium *paduku* do Japonska. Jeho otec odmítl se slovy, že ho tam pošle rád, až dokončí základní školu a naučí se trochu japonsky²³⁴. Kdyby mohl tehdy Čo odjet do Japonska, tak jak si přál, „byla by budoucnost *paduku* v Koreji velmi odlišná“²³⁵. Sdílím tento názor, protože kdyby odjel do Japonska jako 10letý chlapec, byl by tam pravděpodobně zůstal a nestal by se otcem zakladatelem korejského moderního *paduku*. Stalo se tak v případě jeho synovce Čo Čchihuna²³⁶, který odjel studovat *paduk* do Japonska v 6

²³¹ 조남철, 趙南哲, 1923 – 2006

²³² 木谷 実, 1909 – 1975, soupeř Honinba Šúsaje v Kawabatově povídce Meidžin

²³³ 연구생, 研究生, student, který má za cíl stát se profesionálním hráčem

²³⁴ in HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 49.

²³⁵ In HÖ, Tongsu. 2009 *Tähanminguk padukbäksö: A white paper of Korean paduk*. Söul: Hangukkiwön, 2009, str. 50.

²³⁶ 조치훈, 趙治勳, 1956

letech²³⁷ a stal se japonským profesionálním hráčem²³⁸ a v 80. letech dokonce na japonské scéně dominoval.



Obrázek 43 Čo Čchihun

Přesto Čo Namčchöl stále doufal, že se do Japonska na studium *paduku* dostane. Povedlo se mu to v 14 letech, roku 1937. Za pouhých 5 měsíců studia se stal *jōnkusāngem* a o 4 roky později profesionálním hráčem.

Poté, co se roku 1943 vrátil domů do Koreje, začal vydávat knihy o *paduku*. O dva roky později, podle vzoru *Japonské asociace paduku*²³⁹, založil *Hansōng kiwōn*²⁴⁰ a 1948 *Čosōn kiwōn*²⁴¹, 1949 *Tāhan kiwōn*²⁴² a konečně roku 1954 *Hanguk kiwōn*²⁴³. Tak se instituce *Korejské padukové asociace* jmenuje dodnes.

Byl prezidentem *Korejské asociace*, dostal několik vyznamenání a řádů, do 70. let 20. století byl pravděpodobně nejsilnějším korejským hráčem a vyhrál za tu dobu 30 domácích titulů.

²³⁷ 1962

²³⁸ 1968

²³⁹ Nihon Kiin, 日本棋院, založená 1924

²⁴⁰ 한성기원, 漢城棋院

²⁴¹ 조선기원, 朝鮮棋院

²⁴² 대한기원, 大韓棋院

²⁴³ 한국기원, 韓國棋院

Čo Namčchöl byl zkrátka průkopníkem moderního *paduku* v Koreji a i jeho zásluhou patří Korejská republika dnes mezi tzv. padukové velmoci.

4.5.3 Vývoj korejského profesionálního paduku

Jak již bylo řečeno, *paduk* je velice stará desková hra, která vznikla v Číně řádově před 4 tis. lety a z Číny se pak rozšířila přes Koreu do Japonska. V Japonsku se během staletí vytvořilo několik škol, které studovaly taje hry do hloubky, a proto také v moderní době Japonsko na světové *padukové* scéně dominovalo. V roce 1924 zde vznikl profesionální systém. Korejští i čínští hráči zaostávali. Zvláště Korea stála stranou, a to také proto, že do konce 80. let 20. století se nehrály žádné mezinárodní turnaje. Japonsko se z politických důvodů soustředilo hlavně na Čínu, a tak se japonští a čínští hráči potkávali na týmovém turnaji zvaném *Super Go Series*²⁴⁴. Hrála se vždy pouze jedna partie. Vítěz zůstal, poraženého nahrazoval další z družstva. Čínskému týmu se dařilo mnohem lépe, měli hráče, kteří dokázali vyhrávat i několik zápasů v řadě²⁴⁵. A proto japonští sponzoři ztratili o tuto formu soutěže zájem a snažili se přijít s jiným formátem turnajů, v kterém by japonští hráči měli větší šanci na úspěch. A tak byl vymyšlen systém vyřazovacích turnajů. Toto dalo prvotní impulz k tomu, aby se Korea dostala na vrchol *padukového* světa. Tyto turnaje byly otevřeny nejen japonským a čínským hráčům, ale i korejským. V 90. letech začaly mezinárodní turnaje sponzorovat některé korejské firmy (např. LG). Jejich zájem byl způsoben neobvyklou popularitou hry a množstvím jejích hráčů.

²⁴⁴ 中日围棋擂台赛, in http://en.wikipedia.org/wiki/China-Japan_Supermatches 13.7.2013

²⁴⁵ Na příklad Nie Weipching, 聶衛平, narozen roku 1952

Na počátku 90. let hrál totiž téměř každý čtvrtý Korejec *paduk*²⁴⁶. Tohoto rozšíření nebylo v jiných zemích ani zdaleka dosaženo. Příčina vzestupu popularity *paduku* byla způsobena velkými úspěchy korejských hráčů v mezinárodních turnajích. Jak bylo již zmíněno výše, Japonsko se soustředilo v 70. a v 80. letech v mezinárodním *paduku* na Čínu, a to z diplomatických a obchodních důvodů. Japonské společnosti se snažily dostat na čínský trh. Na Koreu nebyla zaměřena pozornost, přestože měla několik vynikajících hráčů a rychle se rozvíjející profesionální systém s více než deseti profesionálními turnaji ročně.

Profesionální *paduk* byl v Koreji založen po způsobu japonského modelu ve 40. a 50. l. 20. stol., jeho průkopníkem byl Čo Namčchöl (viz výše).

V těchto počátcích byl *paduk* popularizován zejména hráči, kteří studovali v Japonsku. V 80. letech většinu profesionálních turnajů vyhrával Čo Hunhjön²⁴⁷, který rovněž své dovednosti získal za mnohaletého studia *paduku* v Japonsku.

Bylo nepochybné, že Čo Hunhjön byl již v této době jedním z nejlepších hráčů na světě, ale nedostávalo se mu příležitosti změřit své síly s japonskými ani s čínskými hráči v přímém souboji. Během té doby, kdy Čo ovládal korejskou profesionální *padukovou* scénu, byla tato rychle měněna velmi svižným a dlouhodobým vzestupem jeho popularity.

Prvním impulzem byl úspěch již výše zmíněného rodilého Korejce Čo Čchihuna, když v Japonsku vyhrál v roce 1980 nejprestižnější japonský titul²⁴⁸ a o 3 roky později další významný

²⁴⁶ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 126.

²⁴⁷ 조훈현, 曹薰鉉, narozen 1953

²⁴⁸ Meidžin, 名人, v současné době je čestným Meidžinem

turnaj²⁴⁹. Tento nárůst stvořil génia, I Čchanghoa²⁵⁰, největšího hráče posledních dvou desetiletí.

Druhý velký nárůst popularity byl způsoben Čo Hunhjönovým vítězstvím v 1. ročníku teprve druhého mezinárodního turnaje v roce 1989²⁵¹. Tento výsledek všem ukázal, že korejský *paduk* již musí být respektován i na mezinárodní scéně.

Za tímto druhým úspěchem následovala rychle třetí vlna nárůstu popularity. Byla vyvolána ohromným nástupem I Čchanghoa, který se stal profesionálním hráčem již v 11 letech²⁵² (v moderní historii *paduku* je doposud nejmladším), ve 13 letech²⁵³ vyhrál první korejský profesionální turnaj²⁵⁴ a již v roce 1992 vyhrává svůj první titul na mezinárodním turnaji²⁵⁵, čímž se stal v pouhých 17 letech mistrem světa. Toto byl teprve první krůček za jeho více než dvaceti světovými tituly²⁵⁶.

V několika letech si naprosto podmanil domácí turnajovou scénu. V některých letech byl dokonce schopen vyhrát 12 z 15 pořádaných turnajů.

“Během 90. let, tedy v době, kdy začala jeho dominance na mezinárodní scéně, se populace korejských hráčů zdvojnásobila z 5 na 10 milionů. V Koreji bylo na přelomu tisíciletí kolem 100 000 dětí základních škol navštěvujících *padukové* školy”²⁵⁷. Většina z těchto dětí *paduku* časem zanechá, resp. se soustředí především na přípravu složení zkoušek na univerzitu. Stále je zde však velký

²⁴⁹ Kisei, 棋聖

²⁵⁰ 이창호, 李昌鎬, narozen 1975

²⁵¹ 1. Ing Cup

²⁵² Roku 1986

²⁵³ Roku 1988

²⁵⁴ KBS Cup, KBS 바둑왕전

²⁵⁵ Tong Yang Cup, 동양증권배 세계선수권전, 東洋證券杯世界選手權戰,

Tongjangdžüngkwanbä segjesönsudžon

²⁵⁶ In http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_top_title_holders_in_Go 1.7.2013

²⁵⁷ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 126.

potenciál pro vypěstování talentovaných hráčů. Tento rozmach dětského *paduku* v Koreji následoval zejména po objevení I Čchanghoa. To, že jako třináctiletý vyhrál titul na domácím turnaji, byl výkon, jenž vystavil jeho kariéru i *padukovou* scénu obecně velkému zájmu novinářů.

Další možnost, jak hledět na rozmach *paduku*, je, že se jedná o výzvu stát se druhým I Čchanghoem. Právě tak za důležité je možno považovat, že *paduk* zanechal i kladný dojem u rodičů. To je podstatná změna od časů Čo Namčchöla, který musel bojovat proti všeobecně rozšířenému předsudku, že *paduk* je jen hazardní hra²⁵⁸. *Paduk* je dnes především oceňován, protože rozvíjí schopnosti jako je koncentrace, logika, schopnost úsudku, vytrvalost, umožňuje raný vývoj intelektu a učí vybraným způsobům. A proto také většina rodičů, kteří přihlásí své děti do *padukových* škol, nepočítá s jejich profesionální budoucností. Spíše věří v to, že jim *paduk* pomůže v rozvoji správných intelektuálních návyků a stanou se dobrými studenty. Navíc je *paduk* považován za plnohodnotnou společenskou zábavu.

Jedním z velkých rozdílů mezi Japonskem a Koreou byl také v postoji k národním a mezinárodním turnajům. Když pomineme národní hrdost díky úspěchu na mezinárodní scéně, je zde velký nepoměr ve výši výher domácích turnajů v Japonsku²⁵⁹ a v Koreji²⁶⁰ a tím také v porovnání s turnaji mezinárodními²⁶¹. Zatímco nejlépe dotovaný korejský turnaj dosahuje zhruba desetiny finančních odměn

²⁵⁸ Ještě dnes amatérští hráči starší generace dávají v kiwōnech bankovky pod *padukpchan*, výhra se počítá podle rozdílu skóre na konci partie, tomuto hazardnímu *paduku* se říká 방내기, *pangnægi*.

²⁵⁹ Na příklad v turnaji o titul Kisei, 棋聖 byla v roce 2011 cena pro vítěze 557 000 USD.

²⁶⁰ Na příklad v turnaji GS Caltex Cup, GS 칼텍스배 je cena pro vítěze 50 000 USD. Za povšimnutí též stojí, že v tomto nejlépe dotovaném domácím korejském turnaji je hrací čas pouze 10 minut a pak 40 vteřin na 1 tah.

²⁶¹ V nejlépe dotovaném mezinárodním turnaji Ing Cupu je cena pro vítěze 500 000 USD.

na turnajích mezinárodních, ty nejprestižnější japonské tituly jsou dotovány dokonce více, než mezinárodní. Z toho plyne větší motivace korejských hráčů prosadit se na mezinárodní scéně.

4.5.4 Velká trojice

Dosavadní profesionální etapu korejského *paduku* lze velice pěkně vystihnout pomocí tří jejích největších osobností, tří různých generací, tří naprosto odlišných osobnostních charakterů. Prvním géniem korejského moderního *paduku* byl Čo Hunhjön, tedy hráč, který se postaral o prosazení korejského *paduku* na mezinárodní úrovni a dokázal, že v prostředí korejských *padukových* škol lze vychovat hráče schopné konkurovat mistrům čínským a japonským. Jeho následníkem, žákem a zároveň největší postavou *paduku* moderní epochy je I Čchangho, který pozvedl korejský *paduk* nad úroveň ostatních dvou velmocí. Tím posledním je I Setol, zarputilý bojovník a talent, který dokázal, co se jevilo dlouhou dobu za téměř nemožné, totiž ukončit nadvládu a z pomyslného trůnu sesadit mistra I Čchanghoa a stát se novým králem profesionálního *paduku*.

4.5.5 Čo Hunhjön



Obrázek 44 Čo Hunhjön

Narodil se 10. března 1953. *Paduk* se naučil již ve 4 letech a v 9 se stal profesionálem²⁶². V roce 1963 byl pozván na studia do Japonska. Zatímco v Koreji měl již status profesionála, v Japonsku mu nebyl přiznán (v té době byl ještě korejský profesionální *paduk* v počátcích a výkonnostně hráči zaostávali). Musel si ho zde znova uhrát²⁶³. Stalo se tak o 3 roky později, čímž se stal prvním hráčem, který měl profesionální status dvou asociací (Hanguk kiwõnu a Nihon Kiinu²⁶⁴).



Obrázek 45 Fudžisawa Hidejuki

Poté, co se stal profesionálním hráčem, stal se žákem Fudžisawy Hidejukiho²⁶⁵. Ti dva se spřátelili a jejich přátelství trvalo až do Fudžisawovy smrti. Po návratu do Koreje, kam se musel vrátit, aby vykonal vojenskou službu, se stal dominujícím hráčem na domácích turnajích²⁶⁶. Ale přestože vyhrával jeden titul za druhým, nedokázal se dostat ze stínu dalšího korejského hráče, Čo Čchihuna, působícího však v Japonsku (jak bylo již zmíněno výše). V roce 1982 mu byl udělen v Koreji 9. *dan*. Stal se tak prvním korejským hráčem, kterému byla udělena tato pocta. V roce 1989 byl jako jediný Korejec pozván na první mezinárodní turnaj – *Ing Cup*. Na tomto

²⁶² V Koreji, tehdejší úroveň však byla velmi nízká.

²⁶³ Hrát tak dobře, aby znovu dostal status profesionála, tentokrát v Japonsku.

²⁶⁴ Korejské a japonské profesionální asociace paduku

²⁶⁵ 藤沢秀行, 1925 – 2009, také známý jako Fudžisawa Šuko

²⁶⁶ In http://en.wikipedia.org/wiki/Cho_Hunhyun 13.7.2013

turnaji porazil v semifinále svého učitele Fudžisawu a ve finále legendu *Super Serii* Nie Wejpchinga.

Tímto úspěchem rovněž vystoupil ze stínu Čo Čchihuna a odstartoval novou vlnu vzestupu *paduku* v Koreji.

V roce 1984 začal učit I Čchanghoa, svého jediného žáka²⁶⁷. Ten se pod jeho vedením po pouhých dvou letech stal profesionálním hráčem. Brzy ho také začal výkonnostně dohánět a připravovat o jeden titul za druhým.

4.5.6 I Čchangho



Obrázek 46 I Čchangho

Narodil se 29. července 1975 v Čondžu, provincii Severní Čolla. *Paduk* ho naučil hrát jeho dědeček, když mu bylo 6 let²⁶⁸. Viděl dědečka hrát, a tak se mu koukal přes rameno a z tohoto pouhého pohledu se naučil, jak se *paduk* hraje. Dědeček s nim začal chodit do *klubu paduku*²⁶⁹ pro dospělé. Ve všech klubech, které navštívili, byli všichni hráči ohromeni jeho rychlým zdokonalováním. Poté se stal na krátkou dobu studentem mistra Čon Jöngsöna²⁷⁰.

²⁶⁷ Za celou svou kariéru neučil nikdy nikoho jiného.

²⁶⁸ Stalo se to během zimních prázdnin, když chodil do první třídy.

²⁶⁹ Paduk kiwön, 바둑 기원

²⁷⁰ 전영선, 田永善, 1949 – 2002

V roce 1984, když mu bylo 9 let, stal se žákem tehdy nejlepšího korejského hráče Čo Hunhjōna²⁷¹.

V 9 letech vyhrál národní juniorské mistrovství a na světovém skončil na 3. místě. V roce 1986 se stal profesionálním hráčem. V roce 1989 vyhrál svůj první národní turnaj a roku 1992 první mezinárodní turnaj (již zaniklý *Tong Yang Securities Cup*²⁷²). Za svou kariéru vyhrál každý z mezinárodních turnajů alespoň jednou, což se podařilo pouze jednomu dalšímu hráči, a to jeho učiteli Čo Hunhjōnovi.

4.5.7 Nástup nové generace hráčů

Po více než deseti letech absolutní nadvlády I Čchanghoa konečně dorostla další generace hráčů, která již byla schopna konkurovat velkému géniovi. Bylo to hlavně proto, že mnoho mladých korejských hráčů se inspirovalo Iovým stylem, studovali jeho partie, a tak se mu vyrovnají v jeho hlavních přednostech, hlubokém propočtu a brilantní *koncovce*. Aby byl I Čchangho schopen této nové vlně čelit, byl nucen svůj styl pozměnit, začít se pouštět i do nějakých bitev²⁷³.

Jeho hlavním vyzyvatelem byl další nadaný hráč, I Setol²⁷⁴, který se dostává na světovou špičku již okolo roku 2003. Čo Hunhjōn o jejich soupeření řekl: “Končí éra I Čchanghoa? Ne. Jen konečně nastala chvíle toho, že I dostal rovnocenného soupeře. Tito dva proti sobě budou bojovat ještě mnoho let. Až bude bojiště vyklizeno, uvidíme, čí éra bude nastolena.”²⁷⁵

²⁷¹ Vzhledem k tomu, že byl I jeho jediným žákem, učil se a i bydlel u svého učitele doma (tradiční model převzatý z Japonska).

²⁷² 동양증권배 세계선수권전, 東洋證券杯世界選手權戰

²⁷³ Občas se u něj objevila i psychická nevyrovnanost.

²⁷⁴ 이세돌, 李世乭, narozen 1983

²⁷⁵ In <http://senseis.xmp.net/?LeeChangho> 1.7.2013

4.5.8 Od I Čchanghoa k I Setolovi



Obrázek 47 I Setol

Jedno velké rivalství skončilo, totiž mezi Čo Hunhjōnem a I Čchanghoem, které trvalo více než deset let, od roku 1989, kdy I Čchangho poprvé porazil Čo Hunhjōna ve finále národního turnaje, až do roku 2003, kdy spolu sehráli poslední finále, které opět vyhrál I Čchangho. Statistika jejich vzájemných zápasů je 47:19 pro I Čchanghoa.

Toto rivalství bylo vystřídáno na počátku nového tisíciletí novým, a to mezi I Čchanghoem a I Setolem. Kolem roku 2005 začal I Setol jako hnací motor nové nastupující generace mladých hráčů ukazovat svou sílu. Vyhrál mnohé tituly, které dříve patřily I Čchanghovi.

Počátky jejich soupeření se datují do roku 2003, kdy I Setol získal dva světové tituly²⁷⁶ a tím na sebe upozornil. Důležitější než výhra dvou mezinárodních turnajů je fakt, že ve finále jednoho z nich (*LG Cupu*) porazil I Čchanghoa 3:1. Do této doby byl I Čchangho v těchto dlouhých finálových zápasech (na 3 vítězné partie) neporazitelný. A proto byla I Setolova výhra považována za zlomový okamžik.

Během následujících let měl I Setol spory s *Hanguk kiwōnem*, protože se nechtěl smířit s tím, že I Čchangho byl stále nasazován do mezinárodních turnajů, zatímco on se musel probít jednotlivými

²⁷⁶ LG Cup a Fujitsu Cup (富士通杯)

kvalifikacemi²⁷⁷. Spolu s vyčerpaností z velkého množství partií nakonec spor vyústil v 18měsíční herní pauzu I Setola²⁷⁸. Po návratu však opět přišel o všechna místa v turnajích a musel znovu projít všemi kvalifikacemi. Během těchto kvalifikací vytvořil rekord počtu vyhraných partií v řadě, a to 24. To se do té doby ještě nikomu nepovedlo²⁷⁹.

4.5.9 Život a charakter hráčů

Při úvaze o životních osudech, lidském charakteru a herním stylu zmíněných tří nejlepších korejských mistrů *paduku* je těžké ubránit se pocitu, jak pravdivé je známé a letité japonské přísloví popisující a vystihující hlavní rys *paduku*:

"*Goban*²⁸⁰ je zrcadlem lidské mysli. Když mistr studuje záznam partie, tak pozná, kdy chamtivost přemohla hráče, kdy na něj padla únava, kdy podlehl hlouposti a kdy dívka přinesla čaj."²⁸¹

Na základě hluboké analýzy partií těch nejlepších mistrů se studenti *paduku* po celou jeho historii učí poznávat, co je správné, přihlížejí, jak nejlépe uplatňovat rozvahu a chladnou hlavu, kdy naopak je čas spustit rozhodující útok, kdy obětovat své levé křídlo za výhodu na pravém, nebo kdy se pokusit o invazi v protivníkově sféře vlivu. Studium partií a praktická cvičení zlepšující propočet v lokálních bojích, ještě spolu s rozbořem svých vlastních partií, a v nich dopuštěných chyb, patří ke třem základním způsobům vedoucím ke zlepšení se v hraní *paduku*.

²⁷⁷ Přestože měl v té době lepší výsledky.

²⁷⁸ Jeho nespokojenost vyústila v odjezd do Číny. Po vzájemné dohodě byla přestávka nakonec zkrácena.

²⁷⁹ In <http://senseis.xmp.net/?LeeSedol> 13.7.2013

²⁸⁰ 碁盤, padukpchan v japonštině

²⁸¹ In BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8, str. 5.

Není tedy divu, že objeví-li se tak vynikající osobnosti, jakými bezpochyby všichni tři výše uvedení hráči jsou, vrhnou se ihned všichni příznivci a vyznavači *paduku*, včetně těch nejlepších současných profesionálů, ihned na přehrávání a následné rozbory jejich partií. Tím ovšem dochází zároveň k všeobecnému odkrytí jejich nejvlastnějších povah, charakterových rysů, ale i jejich všestrannosti a jejich společenského cítění. Krása této trojice spočívá v jejich naprosto odlišných charakterech, která se odráží ve třech úplně rozdílných herních pojetích a přístupech při vytváření specifických uměleckých děl, totiž jejich partií.

Jak již bylo zmíněno, první se v historické časové linii objevil Čo Hunhjōn. Pro celou jeho profesionální kariéru je typický vzletný duch a bohatý společenský život, i přes jeho známou rezervovanost. Čo poznal při svém vzestupu a později na vrcholu spoustu různých lidí, kteří byli nějakým způsobem spjatí s *padukem* a navázal také mnohá silná a trvalá přátelství.

Mezi nejvýznamnější patří přátelství s jeho japonským mentorem a učitelem Fudžisawou Hidejukim²⁸², jejichž herní styly jsou často porovnávány. Na rozdíl od vzájemného vztahu se svým jediným žákem I Čchanghoem, který nikdy výrazněji nepřesáhl rámec mistra a jeho žáka, udržoval s Fudžisawou vřelé přátelství jdoucí za hranice světa *paduku*.

Jedno z nejzajímavějších přátelství navázal s Žuej Naj-wej²⁸³ a Ťiang Ču-ťiou²⁸⁴, čínským manželským párem nejlepší hráčky *paduku* na světě a jednoho z předních hráčů 80. a 90. let. Ti se ocitli v konfliktu s *Čínskou padukovou asociací* a bylo jim skandálně znemožněno účastnit se profesionálních turnajů. V té době Čo, který vévodil mezinárodnímu *paduku*, neváhal využít svého vlivu a

²⁸² 藤沢 秀行, 1925 – 2009

²⁸³ 루이나이웨이/예내위, 芮乃偉, narozena 1963, ve světě známá jako Rui Naiwei

²⁸⁴ 강주주, 江鑄久, narozen 1962, ve světě známý jako Jiang Zhujiu

postavení a po několikaletém úsilí dojednal přijetí obou zmíněných za členy do *Hanguk kiwõnu*²⁸⁵, kam náleží dodnes. To ovšem, obzvláště pak v případě Žuej, je komplikovanější než by se mohlo zdát, neboť to je pro ostatní hráčky nevítaná konkurence. A skutečně se v tomto případě projevil odlišný přístup japonského a korejského prostředí. Zatímco japonský *Nihon Kiin* odmítl Žuej přijmout a umožnit ji účast v profesionálních turnajích, korejský *Hanguk kiwõn*, ovšem po Čoově přímlově a vyjednávání podmínek, Žuej přijal²⁸⁶.



Obrázek 48 Žuej Naj-wej

Žuej je velmi zajímavá postava moderního *paduku*. Začala hrát až v 11 letech, ve věku, kdy jsou mnozí hráči již blízko profesionální úrovni. O deset let později se stala profesionální hráčkou a roku 1985 do té doby první ženou, která dosáhla nejvyšší třídy *9. dan*. Poté, co se stala členkou *Hanguk kiwõnu*, dosáhla dalšího prvenství v ženském *paduku*. Stala se první hráčkou, která vyhrála profesionální titul na turnaji, jehož se účastnili muži i ženy, a to když porazila Čo Hunhjõna ve finále prestižního turnaje o titul *Kuksu*²⁸⁷.

²⁸⁵ od 1999

²⁸⁶ In http://en.wikipedia.org/wiki/Rui_naiwei, 13.7.2013, a to přes její absolutní nadvládu v domácích ženských profesionálních turnajích. Motivace na korejské straně byla jasná – Žuej sice připraví ostatní o tituly, ale jejich vzájemná střetnutí budou pro ostatní výzvou a také se na od ní naučí jejím dovednostem.

²⁸⁷ 국수전, 國手戰

Dalším výjimečným přátelstvím Čo Hunhjōna je vztah s jeho největším rivalem domácí scény z 80. let Sō Pongsuem²⁸⁸.



Obrázek 49 Sō Pongsu

Jejich již téměř třicetileté přátelství a rivalství trvá od doby jejich prvního finálového klání v roce 1982, kdy Sō připravil Čoovi jeho první velké zklamání, a pokračuje dodnes, když se v létě 2011 potkali opět ve finále turnaje určenému legendám korejského *paduku*²⁸⁹.

Oproti tomu I Čchangho je a vždy byl povahou uzavřenou, vážnou a budící respekt. Je pravým dokladem osamělého génia, který vše obětoval a věnoval studiu rozmanité palety krás, které hra *paduk* skrývá. Od malička byl znám jednak svou společenskou ostýchavostí a úpěnlivou pílí a pracovitostí.

Ne nadarmo je mezi Iovými mnoha přezdívkami, kterými byl kdy častován, ta nejužívanější a zřejmě nejtrefnější “Kamenná socha Buddhy” či “Kamenný Buddha”²⁹⁰. I se dříve nikdy neusmíval, nikdy neukazoval své emoce, zvláště pak ve srovnání s ostatními hráči. To platí nejen pro jeho polohu během partií, kdy je to často pro protivníka zdrcující, když je svědkem Iova neměnného výrazu bez

²⁸⁸ 서봉수, 徐奉洙, narozen 1953

²⁸⁹ Za zmínku rovněž stojí jeho dlouholeté spokojené manželství, které, poněkud překvapivě, vždy úzkostlivě hájil a nikdy nepřipustil zásah vnějšího světa do své rodiny.

²⁹⁰ In <http://gobase.org/games/nn/samsung/4/?sgfmode=details> 1.7.2013

jakéhokoli vztahu na proměny odehrávající se na desce, ale též pro vyhlášovací ceremonie, či jiné společenské události. Zajímavé rovněž je, že v tomto, jako ostatně v mnoha jiných ohledech, je přímým protipólem svého učitele, známého častým mrmláním a mručením během partií, jdoucím až na samou hranici rušení protivníka. Ještě v nedávné době vyvstal mezi novináři ne příliš úspěšný hon za fotografii zachycující alespoň náznak úsměvu, či jiné emoce.



Obrázek 50 Ju Čchanghjök

I Čchangho byl odmalička pro svou mírnou a pokornou povahu ve světě *paduku* tuze oblíben. A to nejen mezi příznivci profesionálního *paduku*, ale rovněž mezi samotnými profesionály. Nejen že přijímal veškerá svá vítězství s tichou pokorou, ale po celou dobu si uchoval respekt a úctu ke svému učiteli, ale i ke svým ostatním rivalům. Pěknou ukázkou toho jsou jeho následující výroky právě o jeho učiteli a o Ju Čchanghjökovi²⁹¹, hráči, který byl na sklonku éry Čo Hunhjōna a začátku dominance I Čchanghoa tím, kdo byl těmito dvěma svými dovednostmi největším soupeřem.

²⁹¹ 유창혁, 劉昌赫, narozen 1966



Obrázek 51 Go Seigen

Go Seigen²⁹², čínský génius a velká *paduková* legenda, který je považován za největšího hráče celé lidské historie, na konci minulého století, již v pokročilém věku, glosoval pro korejské novináře:

"I je neuvěřitelně pilným a tvrdě pracujícím, ale z pohledu talentu se mi nezdá, že by dosáhl výšky svého učitele Čoa."²⁹³

I na to svým upřímným a uctivým způsobem odpověděl:

"Souhlasím, ve hře mého mistra nebo Jua je cosi inspirujícího. V prohraných pozicích umění přijít s brilantním a nečekaným tahem. V tomto jejich úrovně nedosahuji."²⁹⁴

Iova povaha se však v posledních letech přeci jen poněkud změnila. Ostatní, ale i on sám osobně, to připisují zvýšenému času a energii věnované aktivitám nesouvisejícími bezprostředně s *padukem*. A tak od dětských let I zvyklý věnovat se od rána do večera studiu všech podstatných i podružnějších elementů a aspektů *paduku*, se během roku 2005 začal věnovat i jiným sférám týkajících se lidského života, na příklad číst knihy, aby si rozšířil obzory za hranice *paduku*, a věnovat se sportovním aktivitám. Zajímavá je souvislost se ztrátou jeho výsadního postavení na domácích i zahraničních turnajích, ke které došlo zhruba ve stejné době.

²⁹² 오창원, 吳淸源, narozen 1914

²⁹³ In <http://gobase.org/games/nn/samsung/4/?sgfmode=details> 1.7.2013

²⁹⁴ In http://english.kbs.co.kr/society/people/1346070_11774.html 1.7.2013

Ke sportovním aktivitám ho přiměl snad jediný člověk, se kterým navázal přátelství v pravém slova smyslu. Není překvapivé, že to byl také profesionální hráč, jeho čínský protějšek a rovněž již bývalá jednička ve své zemi, Čchang Chao²⁹⁵.



Obrázek 52 Čchang Chao

S tím měl příležitost se mnohokrát setkat ve finálových kláních na mezinárodních turnajích, a přestože mu I připravoval jednu porážku za druhou, podařilo se mu nezahořknout a najít ke svému úspěšnějšímu rivalovi cestu.



Obrázek 53 I Čchangho a I Tojun

O několik let později prodělal Iův životní příběh ještě zcela zásadnější změnu, to když se, jak jinak než během *padukových* rozhovorů seznámil a záhy navázal milostný vztah s více než o deset let mladší I Tojun²⁹⁶, bývalou *jōnkusāngkou*, která zůstala těsně před

²⁹⁵ 常昊, narozen 1976

²⁹⁶ 이도훈, narozena 1986

branami profesionálního *paduku*, ale svou znalost hry a jejího prostředí zužitkovala při práci reportérky *Hanguk kiwõnu*. Na podzim 2010 jejich vztah vyústil svatbou.

Třetí z velikánů korejského *paduku* se oproti I Čchanghovi a Čo Hunhjõnovi liší ve dvou pro Korejce zásadních ohledech. Za prvé se jako relativně mladý, ve svých dvaceti třech letech oženil a založil rodinu, za druhé je znám tím, že je schopen kvůli svému bytostnímu přesvědčení překročit hranice pokory a uctivosti²⁹⁷. Přesto, že sdílí s Čoem velikou osobní sebedůvěru, Čo je znám svým vysokým společenským taktem a důstojností.

V každém případě je zajímavé pozorovat tak veliké osobnostní a charakterové rozdíly, které se velmi odrážejí v jejich herním pojetí, jejich stylu a přístupu, se kterým usedají za *padukpchan* a chápají se kamenů.

4.5.10 Herní styl

Obecně se vždy mělo za to, že základními rysy velkého hráče jsou jeho silná intuice, analytické schopnosti (tedy umění propočtu variant) a dobrá paměť.

Důležitým aspektem každého hráče je jeho herní styl. Jejich životní osudy, které herní styl ovlivňují, byly již zmíněny výše. To, co člověk zažije a či jak jedná a jak se chová, se leckdy těžko odhaduje a každý takový názor může snadno podléhat zkreslení zásluhou nepřesných či zatajených okolností a faktorů, nebo prostě jen obecným předsudkům. V našem případě máme však v rukách velký trumf, a tím je téměř nekonečná metráž dokumentující jejich povahu a charakter, či sklony k jednání, které se uskutečnily u hracího stolu, tváří v tvář jejich protivníkům. Každý totiž po sobě

²⁹⁷ Viz jeho konflikt s *Hanguk kiwõnem*, kapitola 4.5.8. Od I Čchanghoa k I Setolovi.

zanechal již přes tisíc zápisů z důležitých partií, které ve své dosavadní kariéře profesionálních hráčů dokončili²⁹⁸.

Největším talentem, přestože nedosáhl největších úspěchů, se zdá být Čo Hunhjōn, jak nasvědčuje i výše uvedený citát živoucí legendy a světce *paduku* Go Seigena. A stejně jako dokázal být pružným a flexibilním, rychlým v úsudku na svých životních cestách, je zrovna takový i během bojů na *padukpchanu*. Čo byl proslulý svojí intuicí a rychlou hrou v zahájení. Na úkor své rychlosti se sice dopouštěl nerozvážných chyb, ale jak se zdálo, to zkrátka patřilo ke koloritu jeho stylu. Byly to totiž právě prohrané pozice, které dávaly prostor projevit se jeho géniu v plné své kráse.

Když byl malý I Čchangho ještě žákem Čōn Jōngsōna, byl prý přímo posedlý touhou hrát nečekané a dech beroucí tahy, tahy v kterých právě vynikal jeho pozdější učitel. Byl v tomto počínání velice úspěšný, přesto tento přístup brzy opustil²⁹⁹.

Když se Čo rozhodoval, zda-li si podrží malého Ia za svého žáka, byl na rozpacích, neboť se přes jeho nesporné výsledky a rychlé zlepšení nezdálo, že by chlapec disponoval důležitými vlastnostmi pro to, aby se stal profesionálním hráčem. Nakonec Čoa přesvědčila Iova nesmírná píle, jeho velká pokora a láska k *paduku*. Mohli bychom ale také říci, že to byl další z projevů Čoovy mistrné intuice.

Poté, co se mladý I setkal s neuvěřitelnou obratností, lehkostí a hráčskou silou svého mistra v komplikovaných a globálních pozicích, donutilo ho to ke šťastné změně. Opustil snahy o nalézání zázračných tahů, které měly tu slabinu, že vytvářely složité, špatně odhadnutelné a nepředvídatelné situace na *padukpchanu* a vytvořil si

²⁹⁸ Jejich životní osudy, které jsou naprosto kompaktní s jejich herním pojetím, jejich přístupem a filosofií, s níž zasedají ke každému klání, a se způsobem a intenzitou jejich sebezdokonalování.

²⁹⁹ In <http://senseis.xmp.net/?LeeChangho> 13.7.2013

postupně svůj mistrovský a nenapodobitelný styl, konečně již odpovídající jeho pravé povaze.

Stejně jako choval I pokoru před svým mistrem osobně, choval ji i před jeho tahy a na tom je založený jeho nový styl. Nesnažil se bojovat s dobrými tahy svého protivníka stejně bojovnými, nebo působivými protitahy, ale naučil se je přijmout a zdánlivě se jim podvolit, neprotivit se vůli protivníkově, přesto však v partii nakonec uspěl, a často se stávalo, že soupeř nedokázal pochopit, kde v partii, kterou prohrál, pochybil.

Ve skutečnosti to nikdo neuměl dlouhou dobu pořádně vysvětlit, navenek se zdálo, že není zas až tak silným hráčem, ale porazit ho se stávalo téměř nemožným. Na třech aspektech vedení jeho partií se shodla většina ostatních. Má neuvěřitelně hluboký propočet, bezmeznou důvěru ve svůj poziční úsudek a konečně je nepřekonatelný v *koncovce*³⁰⁰. Zajímavé je, že ani tři z jemu nejbližších hráčů nedokázali pořádně vyjádřit, v čem tkví jeho mistrovství, jen je zjevné, že pochopili jeho jedinečnost. Jeho učitel Čo konečně uznal, že má přinejmenším stejný talent jako on sám, jen je jiného, netradičního druhu. Nejsilnější žena, Žuej Naj-wej okomentovala jeho herní strategii následovně:

"I Vás nechá udělat přesně to, co chcete, přesto to je on, kdo zvítězí"³⁰¹

A konečně jeho přítel Čchang Chao pronesl neurčité:

"Jak je I silný, poznáte teprve v té chvíli, kdy sedíte na druhé straně téhož *padukpchanu*"³⁰²

Čo Hunhjõn se svému žákovi již nikdy nedokázal vyrovnat, ale přesto se našli někteří, kteří dokázali Iovi ve vzájemných partiích

³⁰⁰ Závěr partie, nevynikají zde již boje, varianty se již dají teoreticky propočítat do konce.

³⁰¹ In <http://senseis.xmp.net/?YiChangHo> 1.7.2013

³⁰² In <http://senseis.xmp.net/?YiChangHo> 1.7.2013

konkurovat. Prvním obávaným protihráčem byla dokonce žena, čínská držitelka 9. *profesionálního danu*, Žuej Naj-wej³⁰³. Dalším mistrem, který dokázal vzdorovat Iově hluboké hře byl japonský přední hráč Joda Norimoto³⁰⁴.



Obrázek 54 Joda Norimoto

Ten na rozdíl od Žuej oplýval podobným stylem jako I – stavěl na výborném odhadu pozice a často přehrával protihráče, aniž by se nechal zatáhnout do nějakého boje.

Tito hráči však nedokázali porážet ostatní s takovou převahou jako I, a i když dosáhli velkých úspěchů, pořád nebyli těmi pravými rivaly, kteří by přiměli Ia změnit jeho styl, aby se udržel na špičce profesionálního pole.

Tím, kdo se mu dokázal vyrovnat, byl I Setol. Stejně, jako se nebál riskovat v životě, vrhal se svým typicky agresivním stylem po hlavě do každé partie. Na rozdíl od Žuej a Jody byl nejen schopen obstát v soubojích se svým jmenovcem, ale rovněž byl téměř neporazitelný i pro své ostatní soupeře.

K definitivnímu ústupu I Čchanghoa z pozice nejlepšího hráče došlo až vinou dvou dalších faktorů. Jednak souvisí s rozšířením životního

³⁰³ Ačkoli se ženský *paduk* obecně považuje za mnohem mírumilovnější, záměřený především na vytváření vlastních území a vyhýbání se divokým bojům, Žuej byla tomuto pravidlu zásadní výjimkou. Naopak je považována za jednoho z nejagresivnějších hráčů vůbec.

³⁰⁴ 依田紀基, narozen 1966

obzoru a tím i výraznému polevení ve studiu *paduku*, také přišlo s novou nastupující generací několik hráčů, jakým je např. Pak Jŏnghun³⁰⁵. a dalších, disponujících lovými vlastními zbraněmi – totiž hlubokým propočtem, a neuvěřitelně přesnou *koncovkou*.



Obrázek 55 Pak Jŏnghun

Změnou v pohledu na svět došlo u Ia k několika důsledkům, projevujících se nepříznivě na výsledky jeho partií³⁰⁶. Otevřením nových obzorů I zkrátka ztratil potřebnou schopnost úplné koncentrace a dostatek vůle a energie pro usilovné studium. Sám však hledí do budoucna s hlavou vztyčenou a nanejvýš pozitivně:

" Jsem si jist, že je-li nevyhnutelné, abych něco ztratil, vždy přijde něco nového, co mi to plně nahradí."³⁰⁷

³⁰⁵ 박영훈, 朴永訓, narozen 1985

³⁰⁶ Přišel o svou pověst kamenného Buddhy, už nebylo nemožné spatřit na jeho tváři úsměv, někdy projev překvapení či zaskočení během partie. Dokonce několikrát došlo k dříve nemyslitelným hrubým chybám a v nedávno ve velmi důležité partii I dokonce vzdal ve chvíli, kdy neexistovala pro soupeře cesta, jak zvrátit přímou prohru.

³⁰⁷ In http://english.kbs.co.kr/society/people/1346070_11774.html 1.7.2013

5 Současná scéna

Kromě I Čchanghoa a I Setola, kteří prohrávají častěji než dříve, se opět prosazuje nová generace hráčů, mezi nimiž ovšem není favorit.

Za letošní rok se dohrálo již 19³⁰⁸ domácích korejských turnajů, z nichž 2 vyhrál I Setol, Pak Čonghwan³⁰⁹ vyhrál 3 a zbývající tituly jsou rozebrány každý po jednom hráči.



Obrázek 56 Pak Čonghwan

Ze 13³¹⁰ mezinárodních turnajů vyhrála Korea všechny 4 turnaje týmové a I Setol získal jeden mezinárodní titul v *Samsung Cupu*³¹¹.

Již zmíněný Pak Čonghwan se stal profesionálním hráčem v roce 2006 a již v roce 2010 se stal držitelem *9. profesionálního danu* a tím se stal zatím nejmladším držitelem této třídy v Koreji, již v 17 letech. Za svou kariéru již stihl vyhrát 9 domácích titulů a 2 mezinárodní³¹². V letošním roce byl semifinalistou mezinárodního turnaje *Ing Cupu*³¹³. V roce 2012 byl na vrcholu světového žebříčku,

³⁰⁸ In http://www.baduk.or.kr/info/word_game.asp?div1=3&div2=1 4.7.2013

³⁰⁹ 박정환, 朴廷桓, narozen 1993

³¹⁰ In http://www.baduk.or.kr/info/word_game.asp?div1=3&div2=2 4.7.2013

³¹¹ 삼성화재배 월드바둑마스터즈, Samsŏnghwačäbäwöldüpadukmasüthčödžü

³¹² In <http://senseis.xmp.net/?ParkJungHwan> 4.7.2013

³¹³ In http://en.wikipedia.org/wiki/Ing_Cup 4.7.2013

druhá pozice patřila I Setolovi³¹⁴. V současné době je I Setol v čele světového žebříčku³¹⁵, dalším Korejcem je na pátém místě Pak Čonghwan a deváté místo drží třetí Korejec v pořadí, Čchö Čchölhan³¹⁶.



Obrázek 57 Čchö Čchölhan

Čchö Čchölhan studoval spolu s I Setolem a jeho přezdívkou bylo „příští I Setol“. Profesionálem se stal v roce 1997, patří tak k těm, kteří se stali profesionály již ve 12 letech. Vyhrál 12 domácích turnajů a 2 mezinárodní. „Byl také korejskou jedničkou“³¹⁷.

V aktuálním korejském žebříčku je na třetím místě I Setol, na druhém Kim Čisök³¹⁸ a na prvním Pak Čonghwan.



Obrázek 58 Kim Čisök

³¹⁴ In <http://senseis.xmp.net/?WorldRanking> 4.7.2013

³¹⁵ In <http://blog.libero.it/GoInternazionale/11856567.html> 4.7.2013

³¹⁶ 최철한, 崔哲瀚, narozen 1985

³¹⁷ In <http://senseis.xmp.net/?ChoiCheolHan> 4.7.2013

³¹⁸ 김지석, 金志錫, narozen 1989

Kim Čisŏk se stal profesionálním hráčem roku 2004 a *9. danem* roku 2013. Podle serveru *Gogameguru*³¹⁹ láká k *paduku* mnoho nových fanoušků a je velmi oblíben u ženských hráček díky sympatickému charakteru a příjemnému vzhledu.

Dalším hráčem nové generace je výše zmíněný Pak Jŏnghun. Profesionálním hráčem se stal roku 1999 a *9. danem* v 19 letech roku 2004³²⁰. Získal již 14 domácích titulů a 5 mezinárodních.

Korejští hráči se stále drží v mezinárodních turnajích na předních místech, ač v červnu 2013 všichni korejští účastníci vypadli v turnaji *LG Cup*³²¹ již ve čtvrtfinále. *LG Cup* je jeden z největších světových turnajů. Tento smutný výsledek korejských hráčů způsobil jistě velký šok. Věřím, že tento výsledek vyvolá u *Hanguk kiwŏnu* reakci, aby se takový neúspěch korejských hráčů již neopakoval.

5.1 Paduk a počítače

Paduk vyvolává zdání hry, s kterou by si měl umět počítač poradit. Černé a bílé kameny, pravidelná hrací plocha, z toho vyvěrá matematická pravidelnost, která by neměla být problém programovat. Kameny nejsou rozděleny do různých typů, všechny mají stejnou funkci a hodnotu. Na desce se nehýbají, pouze pokud jsou zajaty, tak se z desky vyjímají, ale na to stačí určit, kolik má který kámen na desce *svobod*³²².

Při hře zná hráč všechny možné soupeřovy tahy, není zde žádná role náhody a vše na desce je snadné popsat. Na konci partie,

³¹⁹ In <http://gogameguru.com/top-20-go-players-kim-jiseok-wang-xi/> 4.7.2013

³²⁰ Stal se také nejmladším 9. danem, ale v roce 2010 ho předběhl Pak Čŏnghwan, jenž se jím stal již v 17 letech.

³²¹ 18. LG Cup, in <http://baduk.lg.co.kr/eng/> 4.7.2013

³²² Kameny bez svobod jsou mrtvé, viz kapitola 2.1. Pravidla.

když jsou zaplněny všechny neutrální body, je velmi lehké spočítat skóre a zjistit, kdo vyhrál³²³.

Počet kombinací je příliš velký, i když v reálu je možností, kam zahrát, mnohem méně³²⁴. V průměru je během každého tahu 10 možností, jak pokračovat. Když vezmeme v úvahu, že průměrná partie trvá 220 tahů, vyšlo by nám, že počet možností je 10^{220} . To je sice méně než 361!, ale stále mnoho. Kdyby počítač propočítával každým tahem všechny možné varianty, trvalo by to příliš dlouho.

Dále je při hraní *paduku* velmi důležitá intuice, zvláště na začátku partie, v *zahájení*. Není možné propočítat velké množství variant, a proto se hráč rozhoduje citem. A jak naprogramovat počítač, když je potřeba použít intuici a cit?

A tak se stále ještě do dnešní doby plné technologií, kterým se lidské mozek v přesnosti a rychlosti nevyrovná, mohou hráči *paduku* pyšnit tím, že jejich hra je pro umělou inteligenci zatím nedostižným cílem.

Hrát *paduk* off-line v podstatě není možné³²⁵, naštěstí je tu možnost jiná, jak hrát *paduk* na počítači, a to přes internet.

5.2 Paduk a internet

V současnosti je možné si zahrát *paduk* v podstatě kdekoli a s kýmkoli pomocí internetu. Existuje velké množství *padukových* serverů, z kterých je možné si vybrat.

³²³ Toto všechno signalizuje, že by nemělo být těžké vytvořit počítačový program, který by porážel ty nejlepší hráče. Rozhodně se to zdá být lehčí než vytvořit podobný program pro *šachy*.

³²⁴ Na desce je 19x19 průsečíků, tedy 361 polí. Teoreticky je možné, že počet možností je 361!, což znamená, že hráč prvního tahu má 361 možností, v dalším tahu o jednu míň a tak až na konec partie. Tak bychom dospěli k enormě velkému číslu, toto číslo však není reálné. Zahrnovalo by všechny volné průsečíky ve všech okamžicích hry, tedy i tahy nelegální a hloupé.

³²⁵ Pouze na velmi nízké úrovni.

Největším korejským *padukovým* serverem je *Wbaduk*³²⁶, na kterém se přenášejí i partie z turnajů profesionálních hráčů. Tyto partie je zde možné sledovat.

Dalším významným korejským serverem je *Tygem*³²⁷, který je známý tím, že na něm hrají korejští mladí silní hráči.

Mezi další známé světové servery patří na příklad japonské *IGS*³²⁸ nebo americké *KGS*³²⁹.

Stačí si jeden z nich vybrat, zaregistrovat se a je možné začít hrát s protivníkem z druhého konce světa.

5.3 Paduk a televize

V Koreji vysílají dva *padukové* televizní kanály. *PadukTV*³³⁰ a *K – padukTV*³³¹. Budova *Korejské asociace paduku* má v suterénu televizní studio, z kterého přenáší turnajové partie.



Obrázek 59 TV studio v budově Korejské asociace paduku

PadukTV je součástí skupiny CJ Group³³². Začala vysílat 1.2.1994, je možné ji sledovat i online³³³. *Padukový* program zde

³²⁶ In <http://www.wbaduk.com/> 4.7.2013

³²⁷ In <http://www.tygemgo.com/> 4.7.2013

³²⁸ In <http://pandanet-igs.com/communities/pandanet> 4.7.2013

³²⁹ In <http://www.gokgs.com/> 4.7.2013

³³⁰ 바둑 TV, in <http://www.onbadook.com/>, 4.7.2013

³³¹ Také skypadukTV, in <http://www.k-baduk.com/> 4.7.2013

běží 24 hodin denně 7 dní v týdnu, tj. nepřetržitě. Jsou přenášeny různé partie z turnajů a zároveň živě komentovány některým ze silných korejských profesionálních hráčů. Další součástí programu jsou výukové programy, řešení úloh a učení se novým strategiím.

K – padukTV je konkurentem *PadukTV*, která začala vysílat v roce 1997 a vysílá podobné *padukové* programy jako *PadukTV*.

Korea není jedinou zemí, kde je *paduk* vysílán v televizi. Samozřejmě v Japonsku ani v Číně takovéto kanály nemohou chybět. Dokonce i v Evropě existuje *Eurogotv*³³⁴, která vysílá živé přenosy z důležitých turnajů. Je možné ji sledovat pouze na internetu.

³³² CJ 그룹

³³³ In <http://www.onbadook.com/> 4.7.2013

³³⁴ In <http://eurogotv.com/> 4.7.2013

6 Závěr

Závěrem je třeba přiznat, že *paduk*, jeho historie, hráči, styl hry a další aspekty, jsou tématem tak rozsáhlým, že není možné v rozsahu této práce pokrýt všechno dostatečně. Výběr historických příběhů i samotný výběr hráčů během historie je velmi selektivní. Nicméně jsem se pokusila o zobrazení vybraných osobností a charakteristiky jejich stylu³³⁵.

Paduk zaujímá důležitou část korejské kultury, a to jak v minulosti, tak i dnes. V roce 1997 byl dokonce otevřen na korejské univerzitě Mjōngdži³³⁶ bakalářský a magisterský obor *paduková studia*³³⁷.

Tato práce se zabývá *padukem* korejským, nikoli japonským, jak je na Západě běžné. Tím, že se k nám *paduk* rozšířil z Japonska, bylo Japonsko také považováno za hlavní *padukovou* velmoc a jejím hráčům a *padukové* kultuře se věnovalo mnohem více pozornosti. V posledním desetiletí však proniká do Evropy i korejská *paduková* kultura, a proto se domnívám, že je velmi důležité ji začít poznávat.

³³⁵ S ohledem na momentální dostupnost materiálů

³³⁶ 명지대학교, in <http://www.mjubaduk.com/> 5.7.2013

³³⁷ Nestuduje se zde pouze technická stránka hry, ale právě i její kultura a historie.

7 Seznam použité literatury

BOZULICH, Comp. and ed. by Richard. *The Go player's almanac 2001*. 2. ed. Tokyo [u.a.]: Kiseido Publ. Co, 2001. ISBN 49-065-7440-8.

CLAVELL, James. *Šógun*. Vyd. 2., V Euromedia Group – Ikar 1. Překlad Jarmila Emmerová. Praha: Ikar, 2000, 983 s. ISBN 80-720-2669-0.

ECKERT, Carter J. *Dějiny Koreje*. Překlad Marta Bušková, Štěpánka Horáková, Miriam Löwensteinová. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2009, 424 s. Dějiny států. ISBN 978-807-1065-807.

Go world. Japan: Kiseido Publ. Co, 2010, č. 123. ISSN 0286-0376.

GROSSER, Tomáš. *První kniha o go*. 1. vyd. Toužim: Tiger A.P.E, 2004. ISBN 978-809-0353-800.

FAIRBANK, John King. *Dějiny Číny*. Překlad Martin Hála, Jana Hollanová, Olga Lomová. Praha: NLN, Nakladatelství Lidové noviny, 1998, 656 s. Dějiny států (Nakladatelství Lidové noviny). ISBN 80-710-6249-9.

HALL, John Fairbairn. *The Go companion: Go in history and culture*. Richmond, VA: Slate, 2009. ISBN 19-320-0143-3.

HONG, Sunghwa. *První kjú*. Vyd. 1. V Praze: Triton, 2005, 215 s. ISBN 80-725-4625-2.

HŮ, Tongsu. *2009 Tāhanminguk padukbāksŏ: A white paper of Korean paduk*. Sŏul: Hangukkiwŏn, 2009.

I, Čchŏng. *Hanguk paduksa*. Sŏul, Oromedia, 2007. ISBN 978-899-0079-640.

IRJŎN. *Samguk jusa: nepominutelné události Tří království*. Vyd. 1. Překlad Miriam Löwensteinová, Marek Zemánek. Praha: NLN,

Nakladatelství Lidové noviny, 2012, 415 s. Mythologie. ISBN 978-80-7422-176-7.

I, Süngu. *Padukŭi jŏksawa munhwa* (4000 njönül kŏrŏon). Hjŏnhjŏngakjangči. 2010. ISBN 978-89-6404-008-9.

KAWABATA, Jasunari. *Tanečnice z Izu a jiné prózy*. Praha: Odeon, 1988.

[KIM, Sŏngrä]. Tanulj könnyen! Gó kezďóknek/Je snadné se to naučit! Go pro začátečníky/Süipke päunŭn! Padukipmunsŏ! Korea Amateur Baduk Association. [Sŏul] 2011.

KONFUCIUS,. *Hovory Konfuciovy*. Vyd. 1. Překlad Vincenc Lesný, Jaroslav Průšek. Praha: Nová Akropolis, 2010, 247 s. sv. 2. ISBN 978-808-6038-438.

KWŎN Kjŏngŏn. *Ijagi Hjŏnhjŏnkikjŏng*. Sŏul: Hangukkiwŏn, 2000. ISBN 89-7990-059-7.

NAM, Chihyung. *Contemporary Go terms: definitions and translations*. 1st ed. Seoul, Korea: Oromedia, 2004. ISBN 89-900-7924-1.

SHAN, Sa. *Hráčka go*. 1. vyd. Překlad Alexandra Fraisová. Praha: Motto, 2003, 227 s. ISBN 80-724-6172-9.

YUAN ZHOU, *The style of Lee Changho*, Slate and Shell, 2007, ISBN 10 1-932001-38-7.

ZAPLETAL, Miloš. *Velká kniha deskových her*. 1. vyd. Ilustrace Alena Zapletalová. Praha: Mladá fronta, 1991, 178 s. Volný čas, sv. 6. ISBN 80-204-0188-1.

7.1 Internetové zdroje

<http://baduk.lg.co.kr/eng/> 4.7.2013

<http://blog.libero.it/GoInternazionale/11856567.html> 4.7.2013

http://cafe451.daum.net/_c21_/bbs_search_read?grpId=18vrc&fldId=NPj9&dataNum=10&contentVal=&docId=18vrcNPj91020080507100501 5.7.2013
<http://cyberoro.com/> 1.7.2013
<http://daangoon.pe.kr/o15.htm> 4.7.2013
http://english.peopledaily.com.cn/20070125/eng20070125_344683.html 4.7.2013
http://english.kbs.co.kr/society/people/1346070_11774.html 1.7.2013
<http://eurogotv.com/> 4.7.2013
<http://gobase.org/> 1.7.2013
<http://gogameguru.com/> 4.7.2013
<http://internetgoschool.com/ing.vhtml> 4.7.2013
<http://pandanet-igs.com/communities/pandanet> 4.7.2013
<http://senseis.xmp.net/> 1.7.201
<http://vtm.e15.cz/pokrok-ibm-v-oblasti-kvantovych-cipu> 11.7.2013
http://weiqi.sports.tom.com/secondary/wqzl/qishou/spr_wq_qishou_index01.htm 4.7.2013
<http://www.badukaires.com/page/10/> 4.7.2013
<http://www.baduk.or.kr/> 4.7.2013
<http://www.chosun.com/> 5.7.2013
<http://www.europeangodatabase.eu/> 4.7.2013
<http://www.go4go.net/go/> 13.7.2013
<http://www.gokgs.com/> 4.7.2013
<http://www.k-baduk.com/> 4.7.2013
<http://www.kansaiiin.jp/profile/index.html> 4.7.2013
<http://www.kido.co.kr/> 4.7.2013
<http://www.mjubaduk.com/> 5.7.2013
<http://www.nihonkiin.or.jp/index.html> 4.7.2013

<http://www.onbadook.com/> 4.7.2013

<http://www.tygem.com/column/forum/view.asp?gubun=3&seq=8806&pagec=&find=&findword> 1.7.2013

<http://www.tygemgo.com/> 4.7.2013

<http://www.wbaduk.com/> 4.7.2013

<http://www.wikipedia.org/> 1.7.2013

8 Seznam obrázků:

Obrázek 1 Pohled na rozehranou partii paduku.....9

In http://en.wikipedia.org/wiki/Go_%28game%29 4.7.2013

Obrázek 2 Prázdna deska..... 11

Obrázek 3 První tahy 12

Obrázek 4 Území 12

Obrázek 5 Svobody 13

Obrázek 6 Tansu 13

Obrázek 7 Zajmutí kamenů 13

Obrázek 8 Situace po vybrání mrtvých kamenů 14

Obrázek 9 Útěk..... 14

Obrázek 10 Výjimka pro zákaz sebevraždy 15

Obrázek 11 Výjimka pro zákaz sebevraždy – pokračování..... 15

Obrázek 12 Výjimka pro zákaz sebevraždy – výsledná pozice 16

Obrázek 13 Situace pchä 16

Obrázek 14 Situace pchä – pokračování 16

Obrázek 15 Situace pchä – návrat k zahajovací pozici 17

Obrázek 16 Situace pchä – hrozba 17

Obrázek 17 Situace pchä – odpověď na hrozbu 17

Obrázek 18 Situace pchä – ukončení 18

Obrázek 19 Pravé a falešné oči 18

Obrázek 20 Živá skupina I 19

Obrázek 21 Živá skupina II 19

Obrázek 22 Mrtvá skupina 19

Obrázek 23 Ukázka partie se 4 handicapy.....21

Obrázek 24 Ukázka partie s 9 handicapy.....21

Obrázek 25 Vrhcáby – hrací deska.29

In <http://cs.wikipedia.org/wiki/Vrhc%C3%A1by> 4.7.2013

Obrázek 26 Šachy – hrací deska30

In <http://cs.wikipedia.org/wiki/%C5%A0achy> 4.7.2013

Obrázek 27 Zadání úlohy	35
Obrázek 28 Řešení I.....	35
Obrázek 29 Řešení II.....	36
Obrázek 30 Zadání úlohy	38
Obrázek 31 Pokud bílý zahraje tah 10 zleva, stane se ze situace pchä, viz další dva obrázky.....	38
Obrázek 32 Pchä 1	39
Obrázek 33 Pchä 2	39
Obrázek 34 Pokud bílý zahraje z druhé strany na 1, černý prorazí bílou bariéru přímo, bez pchä.	39
Obrázek 35 Hráči paduku v období Tři království	45

In HÖ, Tongsu. 2009 Tăhanminguk padukbăksö: A white paper of Korean paduk. Sŏul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 30

Obrázek 36 Pohled na vchod do hrobky	49
--------------------------------------------	----

In <http://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8C%8C%EC%9D%BC:Korea-Gyeongju-Cheonmachong-Entrance-01.jpg> 5.7.2013

Obrázek 37 Hráči paduku v období Kŏrjŏ.....	52
---------------------------------------------	----

In HÖ, Tongsu. 2009 Tăhanminguk padukbăksö: A white paper of Korean paduk. Sŏul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 33

Obrázek 38 Pohlednice zobrazující jangbana a jeho konkubínu při partii paduku.....	54
------------------------------------------------------------------------------------	----

Obrázek 39 Zahajovací pozice sundžang paduku.....	56
---------------------------------------------------	----

Obrázek 40 Kibo.....	58
----------------------	----

In HÖ, Tongsu. 2009 Tăhanminguk padukbăksö: A white paper of Korean paduk. Sŏul: Hangukkiwŏn, 2009, str. 39

Obrázek 41 Ukázka partie sundžang paduku v novinách Čosŏnilbo .	62
-----------------------------------------------------------------	----

In <http://www.chosun.com/culture/news/200505/200505020318.html> 5.7.2013

Obrázek 42 Čo Namčchŏl.....	64
-----------------------------	----

In <http://senseis.xmp.net/?ChoNamCheol> 4.7.2013

Obrázek 43 Čo Čchihun.....	65
In http://www.nihonkiin.or.jp/player/htm/ki000004.htm 4.7.2013	
Obrázek 44 Čo Hunhjõn	70
In http://www.baduk.or.kr/info/player_view.asp?ntn=1&grade=39&gno=1002&cnt=0&gdiv=1&sts=Y&div1=2 4.7.2013	
Obrázek 45 Fudžidawa Hidejuki	71
In http://www.nihonkiin.or.jp/english/topics/09/topics2009_12.htm 4.7.2013	
Obrázek 46 I Čchangho	72
In http://www.baduk.or.kr/info/player_view.asp?ntn=1&grade=39&gno=1001&cnt=0&gdiv=1&sts=Y&div1=2 4.7.2013	
Obrázek 47 I Setol	74
In http://www.baduk.or.kr/info/player_view.asp?ntn=1&grade=39&gno=1119&cnt=0&gdiv=1&sts=Y&div1=2 4.7.2013	
Obrázek 48 Žuej Naj-wej	77
In http://www.badukaires.com/page/10/ 4.7.2013	
Obrázek 49 Sõ Pongsu	78
In http://www.baduk.or.kr/info/player_view.asp?ntn=1&grade=39&gno=1008&cnt=0&gdiv=1&sts=Y&div1=2 4.7.2013	
Obrázek 50 Ju Čchanghjõk.....	79
In http://www.baduk.or.kr/info/player_view.asp?ntn=1&grade=39&gno=1003&cnt=0&gdiv=1&sts=Y&div1=2 4.7.2013	
Obrázek 51 Go Seigen	80
In http://www.nihonkiin.or.jp/player/htm/ki001001.htm 4.7.2013	
Obrázek 52 Čchang Chao	81
In http://english.peopledaily.com.cn/200701/25/eng20070125_344683.html 4.7.2013	
Obrázek 53 I Čchangho a I Tojun	81

In	
http://baduk.lg.co.kr/kor/news_view.asp?gdiv=11&gul_no=514055&frpg=MN&spage=0	4.7.2013
Obrázek 54 Joda Norimoto	85
In	
http://www.nihonkiin.or.jp/player/htm/ki000101.htm	4.7.2013
Obrázek 55 Pak Jönghun.....	86
In	
http://www.baduk.or.kr/info/player_view.asp?ntn=1&grade=39&gno=1256&cnt=0&gdiv=1&sts=Y&div1=2	4.7.2013
Obrázek 56 Pak Čöngghan	87
In	
http://www.baduk.or.kr/info/player_view.asp?ntn=1&grade=39&gno=2617&cnt=0&gdiv=1&sts=Y&div1=2	4.7.2013b
Obrázek 57 Čchö Čchöghan	88
In	
http://www.baduk.or.kr/info/player_view.asp?ntn=1&grade=39&gno=1123&cnt=0&gdiv=1&sts=Y&div1=2	4.7.2013
Obrázek 58 Kim Čisök.....	88
In	
http://www.baduk.or.kr/info/player_view.asp?ntn=1&grade=39&gno=2478&cnt=0&gdiv=1&sts=Y&div1=2	4.7.2013
Obrázek 59 TV studio v budově Korejské asociace paduku.....	91
Obrázek 60 Zápis partie mezi Šúsajem a Kitanim Minoru.....	XI
Obrázek 61 1. partie Čo Hunhjöna (bílý) proti I Čchanghovi (černý) na 3. Tong Yang Cupu, 1. semifinále, 13.6.1991, vyhrál černý o 4,5 bodu.....	XII
Obrázek 62 Zatím poslední partie mezi I Čchanghoem (bílý) a I Setolem (černý), Korejská liga, 13.6.2013, bílý vyhrál vzdáním soupeře.....	XIII
Obrázek 63 I Setol (černý) proti Park Čunghwanovi (bílý), 57. korejský Kuksu, 27.8.2012, černý vyhrál vzdáním soupeře	XIV

Obrázek 64 Park Čunghwan (černý) proti Kim Čisŏkovi (bílý), 9.
Korean Prizes Information Cup, 20.5.2013, černý vyhrál vzdáním
soupeře.....XV

Příloha 1.

Ukázka výsledkové listiny padukového turnaje

O pohár korejského velvyslance, Praha 2013³³⁸

; TC[T130504B]												
; CL[A]												
; EV[Korean Ambassador Cup]												
; PC[CZ, Praha]												
; DT[2013-05-04,2013-05-05]												
; HA[h9]												
; KM[6.5]												
; TM[80]												
; CM[(submitted by cieply)]												
; ..												
; .												
1	Lisy Pavol	6d SK DoSt	28	5	129	645	13+/b	5+/b	9+/w	2+/w	3+/w	12686597
2	Silt Ondrej	6d CZ AKun	27	4	131	647	8+/b	6+/w	3+/w	1-/b	4+/w	10337481
3	Podpera Lukas	5d CZ APWS	26	3	132	645	7+/w	4+/w	2-/b	8+/w	1-/b	13201914
4	Hora Jan	6d CZ APra	26	3	130	646	10+/w	3-/b	6+/b	5+/w	2-/b	10401083
5	Lin Viktor	5d AT Gote	26	3	130	635	11+/b	1-/w	7+/b	4-/b	10+/w	14501256
6	Simara Jan	6d CZ KVas	26	3	127	637	12+/b	2-/b	4-/w	15+/w	9+/b	10749860
7	Kruml Ondrej	5d CZ Brno	26	3	126	635	3-/b	16+/w	5-/w	14+/b	8+/w	10886524
8	Dach Zbynek	4d CZ Plze	25	2	129	636	2-/w	13+/w	11+/b	3-/b	7-/b	10233872
9	Valasek Petr	2d CZ TFMi	25	3	129	627	14+/w	10+/b	1-/b	12+/w	6-/w	10333653
10	Jurek Martin	4d CZ BMik	25	2	126	635	4-/b	9-/w	17+/w	11+/b	5-/b	10213753
11	Spiegel Lothar	5d AT Gote	25	2	124	628	5-/w	18+/b	8-/w	10-/w	17+/b	13750836
12	Prokop Jan	5d CZ SRic	25	2	123	620	6-/w	17-/b	16+/w	9-/b	19+/b	10433654
13	Wolff Arnel-David	4d CH Zur	25	2	123	615	1-/w	8-/b	15-/b	21+/w	22+/b	10598610
14	Szabics Gabor	5d HU BuPe	25	3	122	618	9-/b	20+/w	18+/b	7-/w	15+/b	10201873
15	Zaloudkova Klara	3d CZ ADra	24	2	124	613	18-/w	19+/b	13+/w	6-/b	14-/w	10798106
16	Cipra Petr	3d CZ xxxx	24	2	122	609	19+/w	7-/b	12-/b	17-/w	20+/b	10249503
17	Jiruse Jaroslav	1d CZ Blan	24	3	122	603	25+/w	12+/w	10-/b	16+/b	11-/w	10949851
18	Kramas Wolfgang	3d AT Wien	24	2	121	608	15+/b	11-/w	14-/w	19-/b	21+/b	14837284
19	Kouba Petr	2d CZ APWS	24	2	120	608	16-/b	15-/w	20+/b	18+/w	12-/w	14533926
20	Seres Julia	1d HU Fot	23	2	118	589	23+/w	14-/b	19-/w	26+/b	16-/w	14598991
21	Georgiev Jiri	2k CZ Plze	23	3	118	585	24+/w	23+/b	22+/b	13-/b	18-/w	14386306
22	Berkman Tadeas	2k CZ Usti	23	3	115	577	27+/b	26+/w	21-/w	24+/b	13-/w	15050739
23	Tvaroh Tomas	1d CZ APra	23	2	113	572	20-/b	21-/w	24-/w	27+/b	26+/w	12949937
24	Zubalik Michal	1k CZ TFMi	23	3	113	558	21-/b	27+/w	23+/b	22-/w	28+/b	12613678
25	Kovarik Michal	1d CZ AMFF	23	0	108	542	17-/b	0=	0=	0=	0=	13050378
26	Hricova Jana	1k CZ APmG	22	2	112	561	29+/w	22-/b	27+/w	20-/w	23-/b	10233509
27	Kwon Jeong-ok	1d KR xxxx	22	1	111	555	22-/w	24-/b	26-/b	23-/w	32+/b	15713907
28	Timko Michal	3k CZ APWS	22	4	101	522	38+/b	32+/w	33+/w	29+/b	24-/w	16462072
29	Chladkova Tereza	2k CZ TFMi	21	2	104	512	26-/b	30-/w	32+/b	28-/w	33+/w	15401364
30	Chechel Anton	3k CZ APWS	21	4	94	484	35+/w	29+/b	38+/b	33+/b	0=	14649503
31	Kadlecova Alzbeta	3k CZ APra	21	1	91	455	0=	0=	0=	34+/w	0=	15425091
32	Sir Jaromir	3k CZ APWS	20	2	102	519	33+/b	28-/b	29-/w	38+/w	27-/w	14025341
33	Hrobar Vlastimil	3k CZ xxxx	19	1	103	496	32+/w	34+/b	28-/b	30-/w	29-/b	15849438
34	Caha Frantisek	5k CZ APWS	19	2	95	464	36+/b	33-/w	42+/w	31-/b	35-/w	15686935
35	Tomek Vitezslav	5k CZ TFMi	19	3	92	449	30-/b	44+/w	37-/w	42+/b	34+/b	10262714
36	Varis Dusan	5k CZ Zlin	19	1	88	444	34-/w	42-/b	39+/b	0=	0=	15813941
37	Jansky Jakub	5k CZ UDec	19	2	87	441	39+/b	38-/w	35+/b	0=	0=	15037572
38	Jedlicka Petr	4k CZ UMos	18	1	100	473	28-/w	37+/b	30-/w	32-/b	39-/w	12301069
39	Babak Jaroslav	6k CZ Brno	18	3	89	443	37-/w	43+/b	36-/w	44+/b	38+/b	13249852
40	Jurasek Ondrej	8k CZ Brno	18	4	83	418	46+/b	48+/w	41-/w	43+/w	42+/b	12337534
41	Ries Vilem	6k CZ APra	18	2	81	397	43-/w	45+/w	40+/b	0=	0=	16013173
42	Tobias Jiri	7k CZ Brno	17	2	90	442	48+/b	36+/w	34-/b	35-/w	40-/w	14733180
43	Mocek Miroslav	7k CZ APWS	17	3	85	420	41+/b	39-/w	48+/w	40-/b	44+/w	14637502
44	Divis Martin	7k CZ APWS	16	2	83	417	49+/w	35-/b	51+/w	39-/w	43-/b	10862412
45	Remes Vaclav	8k CZ APWS	16	3	79	387	50+/w	41-/b	49+/b	48+/b	47-/w	14662681
46	Podpera Milos	8k CZ APWS	16	2	78	392	40-/w	49-/b	47-/w	51+/b	48+/w	13298912
47	Hrbek Stepan	10k CZ xxxx	16	5	74	371	52+/w	56+/w	46+/b	49+/w	45+/b	16513695
48	Poslusny Jan	6k CZ APWS	15	0	84	415	42-/w	40-/b	43-/b	45-/w	46-/b	15086742
49	Tomek Vojtech	9k CZ TFMi	15	2	78	383	44-/b	46+/w	45-/w	47-/b	52+/b	14537864
50	Tomsu Adriana	9k CZ TFMi	15	2	70	351	45-/b	51-/w	55-/b	56+/w	54+/w	16225396

³³⁸In

http://www.europeangodatabase.eu/EGD/Tournament_Card.php?&key=T130504B
5.7.2013

51 Chabr Daniel 9k CZ xxxx 14 2 73 357 53+/w 50+/b 44-/b 46-/w 0= |16498196
52 Vasa Vojtech 9k CZ APmG 14 3 69 348 47-/b 60+/b 56+/w 53+/b 49-/w |15762923
53 Geller Michel 9k LU Luxe 14 2 66 331 51-/b 55-/w 57+/b 52-/w 58+/w |16701938
54 Ussardi Gregorio 9k IT Trev 14 1 64 318 0= 0= 0= 55+/w 50-/b |16498317
55 Musil Tomas 11k CZ xxxx 13 3 68 321 58+/w 53+/b 50+/w 54-/b 57-/w |15937768
56 Moudrik Josef 10k CZ APra 13 2 67 335 60+/w 47-/b 52-/b 50-/b 61+/w |16513156
57 Jansky Dusan 11k CZ APmG 13 4 60 313 64+/w 58+/b 53-/w 60+/w 55+/b |15862946
58 Kubitova Josefa 12k CZ APWS 12 2 61 308 55-/b 57-/w 64+/b 61+/w 53-/b |15049023
59 Kubita Mikulas 13k CZ APWS 12 4 51 273 69+/w 61-/w 67+/b 65+/b 60+/b |15486372
60 Lotzkes Frank 10k LU Luxe 11 0 63 306 56-/b 52-/w 61-/w 57-/b 59-/w |16825028
61 Praus Jan 12k CZ APmG 11 3 59 291 62+/w 59+/b 60+/b 58-/b 56-/b |15733916
62 Solin Milos 14k CZ Plze 11 3 49 258 61-/b 75+/w 65-/w 66+/b 64+/b |16013195
63 Kotowski Jaroslav 13k CZ APra 11 4 48 244 66-/b 70+/w 71+/b 67+/w 65+/b |15249806
64 Krepsky Tomas 13k CZ APra 10 2 55 271 57-/b 66+/w 58-/w 69+/b 62-/w |15774341
65 Solc Pavel 14k CZ NPa 10 3 52 236 74+/b 68+/w 62+/b 59-/w 63-/w |10713197
66 Papez Martin 14k CZ Zlin 10 3 51 249 63+/w 64-/b 68+/b 62-/w 69+/b |15762340
67 Gulasi Josef 15k CZ Plze 10 3 49 241 70+/w 69+/b 59-/w 63-/b 73+/w |10525075
68 Soucek Petr 14k CZ ACaj 10 3 47 236 71+/b 65-/b 66-/w 72+/w 70+/b |14833775
69 Defer Tristan 14k CZ Brno 9 1 50 250 59-/b 67-/w 73+/b 64-/w 66-/w |16486074
70 Domonkos Zoltan 15k CZ Tost 9 2 48 224 67-/b 63-/b 76+/w 71+/w 68-/w |10401193
71 Popa Iulia-Maria 15k CZ Brno 9 2 44 219 68-/w 78+/b 63-/w 70-/b 77+/b |16098401
72 Melkes Ondrej 17k CZ Brno 9 4 41 212 73+/w 77+/b 75+/w 68-/b 74+/w |16701817
73 Vasova Dita 15k CZ APmG 8 2 44 222 72-/b 74+/w 69-/w 75+/b 67-/b |15749921
74 Skrle Jan 15k CZ APra 8 2 41 210 65-/w 73-/b 78+/b 79+/w 72-/b |16086928
75 Zacek David 16k CZ APWS 8 2 41 204 77+/w 62-/b 72-/b 73-/w 82+/b |16701531
76 Bukovska Anezka 16k CZ APmG 8 4 36 185 81+/w 80+/b 70-/b 78+/w 79+/w |15874947
77 Kucera Lukas 16k CZ APmG 7 1 39 196 75-/b 72-/w 79-/b 81+/w 71-/w |15701906
78 Hrbek Michal 16k CZ xxxx 7 2 37 183 79+/b 71-/w 74-/w 76-/b 84+/b |16462589
79 Drabek Pavel 16k CZ Brno 7 2 36 184 78-/w 82+/b 77+/w 74-/b 76-/b |16274742
80 Jakubik Michal 18k CZ CPis 7 4 30 150 86+/b 76-/w 85+/b 83+/w 81+/b |13986918
81 Hobl Jan 18k CZ APmG 6 2 34 165 76-/b 83+/w 82+/w 77-/b 80-/w |15774924
82 Cafourek Petr 18k CZ APmG 6 2 31 163 83+/b 79-/w 81-/b 90+/w 75-/w |16786187
83 Broz Ondrej 17k CZ APmG 6 2 29 147 82-/w 81-/b 84+/w 80-/b 85+/w |15998213
84 Sokol Vojtech 18k CZ APmG 5 3 26 136 89+/b 86+/w 83-/b 91+/w 78-/w |16533704
85 Seidl Jakub 19k CZ APmG 5 3 26 130 90+/b 89+/w 80-/w 86+/w 83-/b |16549698
86 Cech Lubor 19k CZ BMik 5 2 25 127 80-/w 84-/b 89+/w 85-/b 91+/b |16401649
87 Cech Tadeas 19k CZ BMik 5 4 19 95 95+/w 94+/b 90-/b 89+/w 92+/b |16398041
88 Defer Thierry 20k CZ Brno 5 4 17 92 100+/w 93+/b 91-/b 96+/w 90+/w |16498075
89 Defer Leon 17k CZ Brno 4 1 23 112 84-/w 85-/b 86-/b 87-/b 96+/w |16413650
90 Senkyr Vojtech 20k CZ APmG 4 2 23 107 85-/w 100+/b 87+/w 82-/b 88-/b |16701861
91 Reimitz Dan 20k CZ Zlin 4 3 22 100 92+/w 97+/b 88+/w 84-/b 86-/w |16862461
92 Kaufmann Lukas 20k CZ APmG 4 3 17 85 91-/b 99+/w 97+/w 98+/b 87-/w |15886948
93 Seidl Libor 20k CZ APmG 4 3 17 78 98+/b 88-/w 94-/b 99+/w 95+/w |16537697
94 Astalos Petr 20k CZ xxxx 4 2 14 62 96+/b 87-/w 93+/w 0= 0= |16874462
95 Gabriel Radek 20k CZ xxxx 3 2 18 80 87-/b 98+/w 96-/w 97+/b 93-/b |16886463
96 Charbusky Frantisek 20k CZ APmG 3 2 16 72 94-/w 0+ 95+/b 88-/b 89-/b |16586702
97 Klanova Anna 20k CZ APmG 3 2 15 87 99+/b 91-/w 92-/b 95-/w 100+/b |16850251
98 Oslejsek Jiri 20k CZ Blan 3 2 13 68 93-/w 95-/b 0+ 92-/w 99+/b |16737820
99 Muller Vlastimil 20k CZ xxxx 2 1 16 76 97-/w 92-/b 100+/w 93-/b 98-/w |16833465
100 Cechova Anezka 20k CZ BMik 2 1 14 71 88-/b 90-/w 99-/b 0+ 97-/w |16525784

Příloha 2

Jasunari Kawabata, Meidžin³³⁹

Pravděpodobně nejznámější novela o *paduku* a hráčích pochází z pera japonského držitele Nobelovy ceny za literaturu, Jasunari Kuwabaty³⁴⁰. Je o poslední partii Meidžina³⁴¹ Šúsaje před odchodem do důchodu.

Šúsaj byl v pořadí 21. *Honinbo*³⁴² a držitel titulu *Meidžin*. Žil v letech 1874 – 1940. Svou poslední partii sehrál v roce 1939 proti Kitani Minoru³⁴³, který měl v té době *sedmý profesionální dan*, i když v povidce je nazýván Ótake. Tomu bylo v té době 30 let. Čas na partii měli každý 40 hodin³⁴⁴, což bylo velmi neobvyklé. V té době se v Japonsku hrály partie s maximálním časem 10 hodin na hráče. Hra se hrála půl roku (během toho času Meidžin onemocněl a 3 měsíce byla pauza). Během partie byli přítomni i *Meidžinové* v *šógi*³⁴⁵ a *rendžu*³⁴⁶, dále byli přítomni novináři, rozhodčí, rodinní příslušníci hráčů. O hráčích se během hry psalo v novinách, byla to velmi důležitá partie sledovaná mnoha lidmi.

Meidžin je popsán jako stařec nad hrobem, vyhublý, žádný krasavec. To vše kontrastuje s tím, jakou k němu všichni mají úctu vzhledem k jeho genialitě v hraní *paduku*.

³³⁹ In KAWABATA, Jasunari. *Tanečnice z Izu a jiné prózy*. Praha: Odeon, 1988.

³⁴⁰ 川端 康成, 1899 – 1972

³⁴¹ Korejsky 명인전, mjöngindžön, 名人戰, tradiční titul pro nejlepšího hráče v Japonsku v období Edo, poté druhý nejprestižnější japonský profesionální turnaj

³⁴² Korejsky 혼인보, 本因坊, paduková škola v Japonsku v letech 1612 – 1940, Šúsaj byl tedy jejím posledním představeným, poté vznikl turnaj o titul Honinbó

³⁴³ 木谷 実, 1909 – 1975, učitel prvních korejských profesionálních hráčů

³⁴⁴ Každý hrací den bylo určeno, v kolik hodin se bude končit. Hráč, který byl v ten čas na tahu, zapečetil svůj tah, což znamená, že jej zakreslil do diagramu, ten se vložil do obálky, která se zapečetila a otevřela se až v další hrací den. Bylo to proto, aby hráč, co je zrovna na tahu, nemohl promýšlet tahy dopředu během odpočinkových dnů.

³⁴⁵ 将棋, japonské šachy

³⁴⁶ 連珠, varianta piškvorek

Povídka popisuje velmi detailně průběh partie spolu se všemi náležitostmi a překážkami. Partie musela být přerušena kvůli Meidžinově nemoci, autor popisuje, jak se mu dařilo hrát i s podlomeným zdravím. Meidžinův soupeř byl mladý a svěží, plný síly, i když dlouhé hraní ho také zmáhalo a i u něj se dostavily zdravotní obtíže.

V povídce se autor hodně věnuje předělu staré a nové doby. Ve staré době byl termín *Meidžin* spojen s úctou, ale po „posledním Meidžinovi“ Šúsajovi se stal hlavně velmi dobře sponzorovaným titulem. „Meidžin Šúsaj byl osobností, které tvořila v mnoha ohledech předěl mezi starou a novou dobou. Na jedné straně byl předmětem zbožňující úcty jako *Meidžinové* za starých časů, ale zároveň už požíval materiálních výhod novodobého *Meidžina*.“³⁴⁷

Meidžin Šúsaj byl tak dobrý v paduku, že poté, co se stal *Meidžinem*, hrál vždy jen s bílými kameny a všechny (důležité) partie vyhrál. Měl pověst neporazitelného, což bylo vlastně v poslední oficiální partii jeho života na škodu, protože nebyl na porážky zvyklý.

Když Meidžin asi po měsíci hraní onemocněl, stále trval na tom, že chce dál pokračovat v partii. Byly zkráceny intervaly mezi jednotlivými sezeními z pěti dnů na dva tři a zkrácena denní hrací doba z pěti hodin na dvě a půl. To bylo nepříjemné pro Ótakeho, který nechtěl vypadat, jako že nutí starce hrát, a kdyby se jeho nemoc zhoršila, zdálo by se, že je tím vinen.

Ale Mistr, kdykoli zasedl k partii, na chorobu zapomněl. Noviny o něm začaly šířit, že největším ideálem hráče *paduku* je hrát tak dlouho, dokud u desky nepadne.

³⁴⁷ In KAWABATA, Jasunari. *Tanečnice z Izu a jiné prózy*. Praha: Odeon, 1988, str. 164.

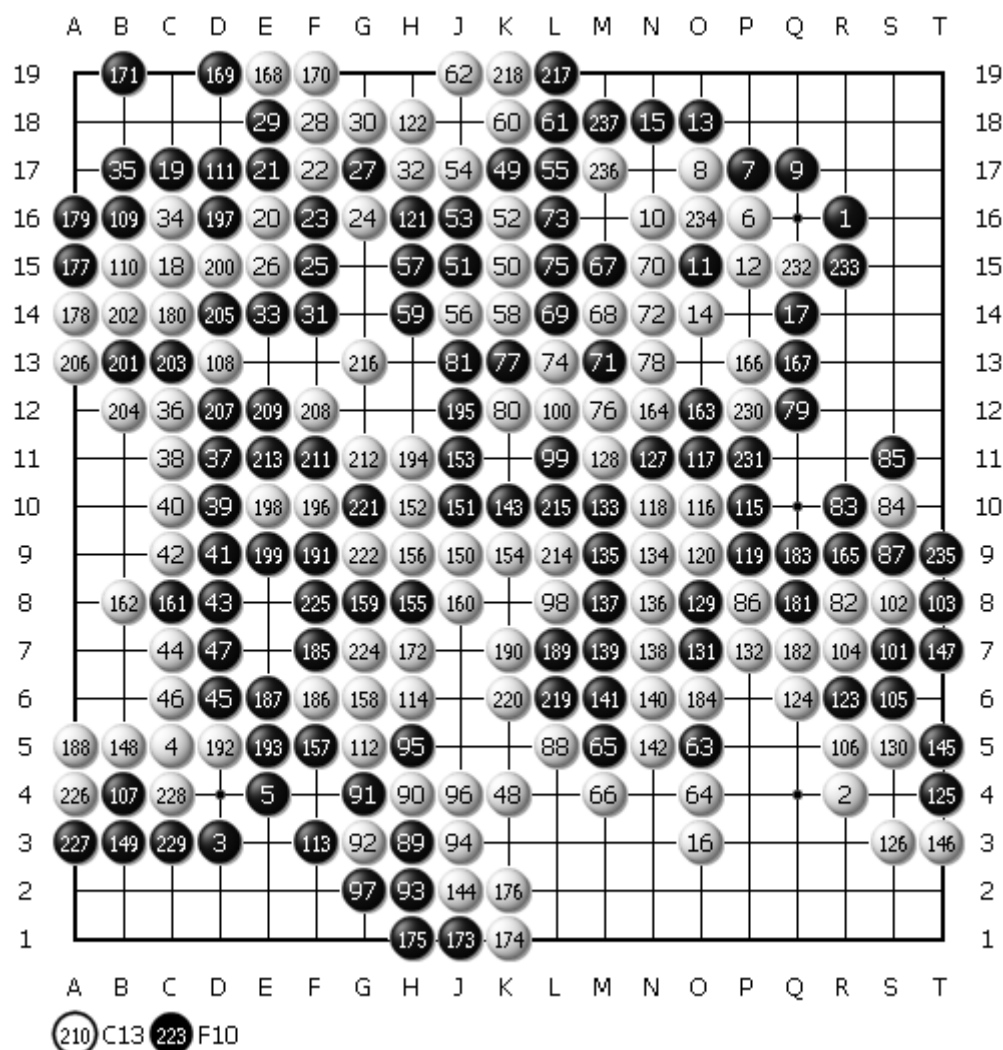
Meidžinův zdravotní stav se ale natolik zhoršil, že po zahrání stého tahu v desátém hracím dni byla partie přerušena a on se odjel léčit do nemocnice. V partii se pokračovalo po třech měsících.

Je zde podrobně popsána psychologie hráčů a jejich strategie mimo tahy na desce. Na příklad Meidžin zahrál tah v důležitém momentě, kdy se rozhodoval, jestli se bude bránit nebo útočit, během jedné minuty, což bylo velmi sebejisté a mohlo soupeře vylekat.

Zajímavý moment nastal u 121. tahu, který Ótake zapečetil. Když se po třech dnech pokračovala partie, bylo obtížné zapečetěný tah v diagramu nalézt. Nepokračoval totiž v rozehraném boji, ale hrozil na jiném konci desky. Bílý musel bezpodmínečně odpovědět a černý mohl pokračovat v boji, který si mohl během několikadenní pauzy rozmyslet. V následku hněvu z nečisté hry zahrál Meidžin na útok 129 protiútok jinde, a tento tah 130 se nakonec ukázal jako prohrávající. Meidžin se nechal unést emocemi. Když později partii komentoval, vzal Ótakeho na milost a tah 121 označil jako vhodně zahráný v ten moment, v který ho Ótake zahrál.

Povídka začíná i končí Meidžinovou smrtí.

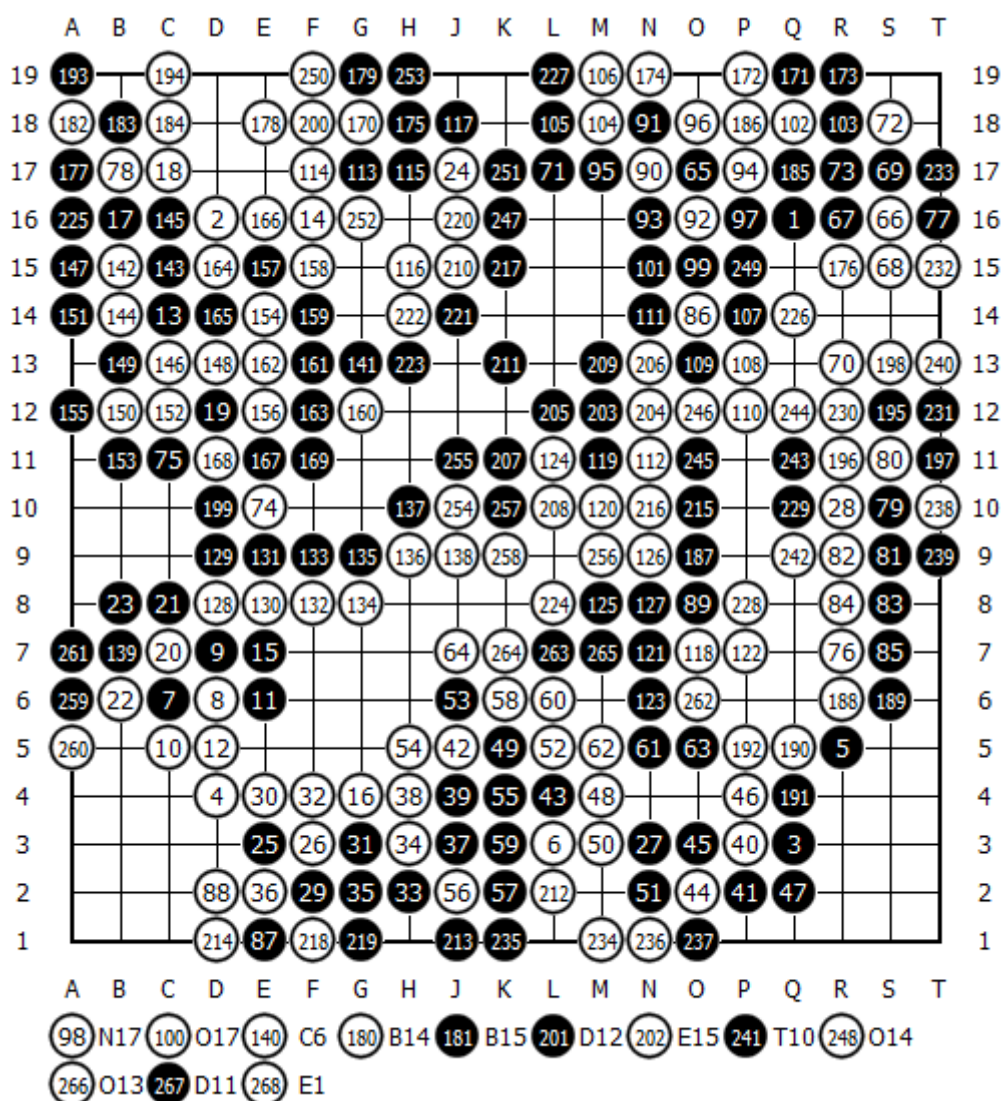
Na závěr přikládám zápis partie, který je také součástí Kuwabatovy povídky.



Obrázek 60 Zápis partie mezi Šúsajem a Kitanim Minoru z novely Meidžin

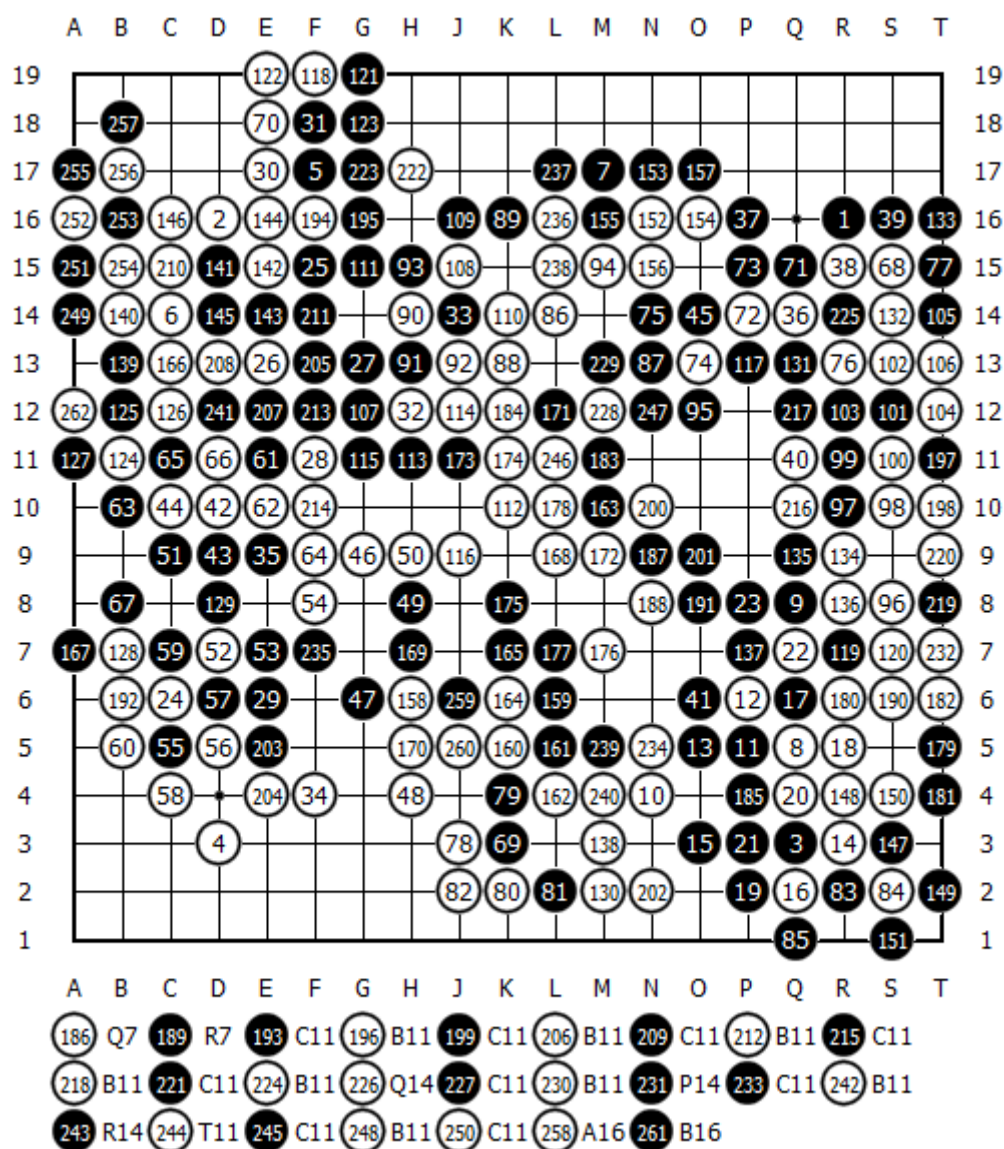
Příloha 3

Vybrané moderní partie³⁴⁸

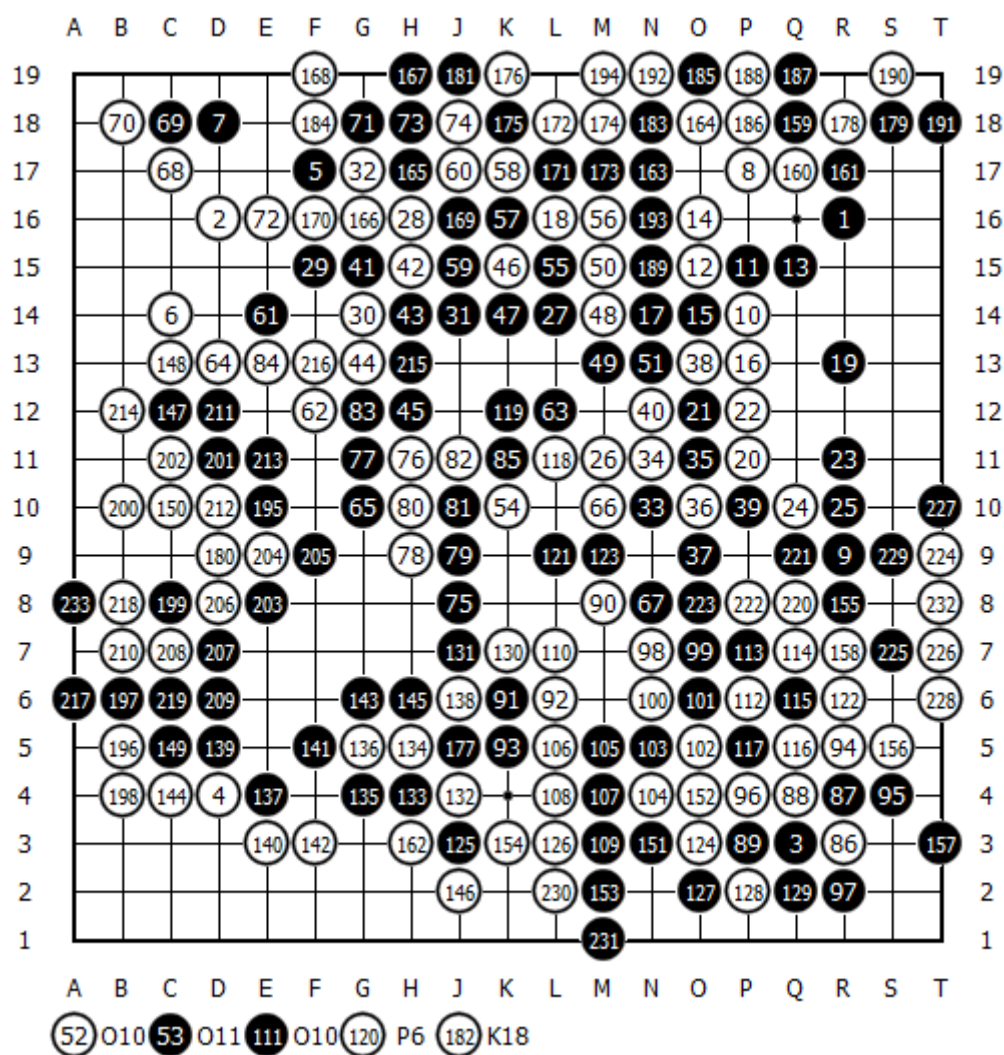


Obrázek 61 1. partie Čo Hunhjōna (bílý) proti I Čchanghovi (černý) na 3. Tong Yang Cupu, 1. semifinále, 13.6.1991, vyhrál černý o 4,5 bodu.

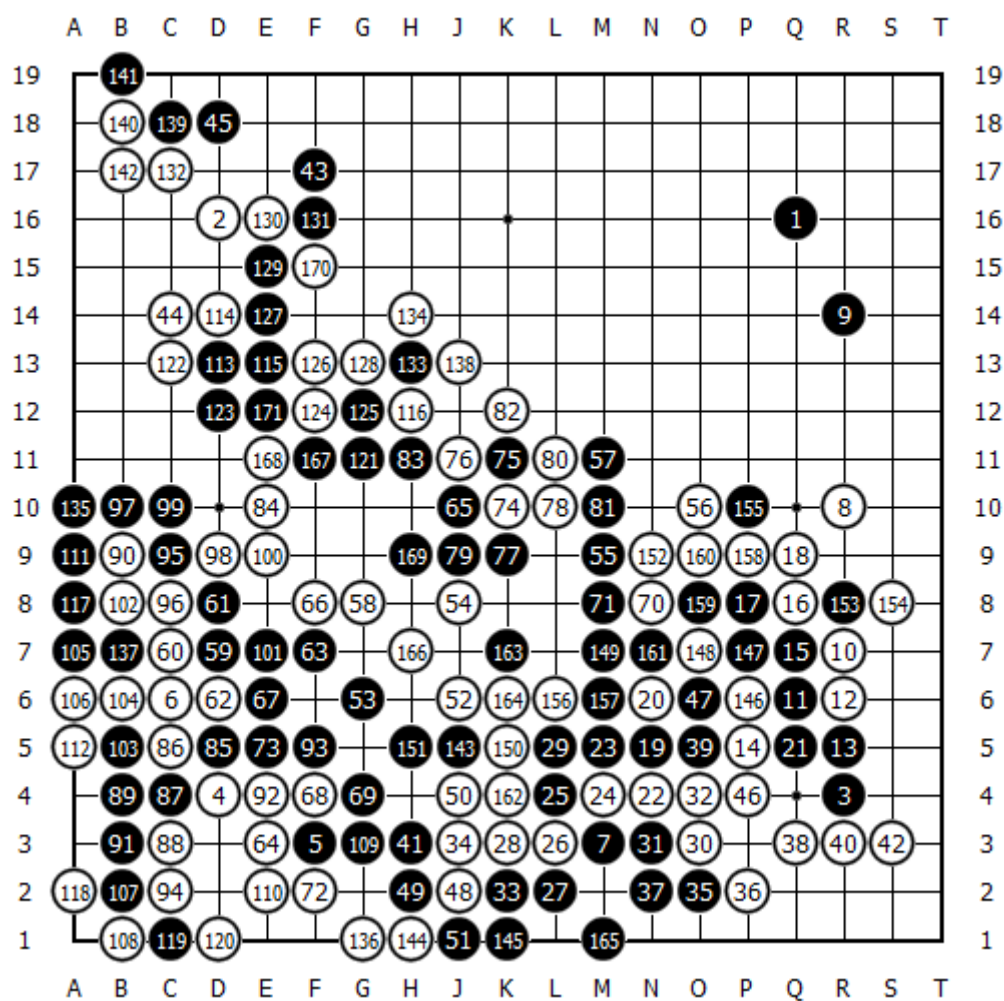
³⁴⁸ In <http://www.go4go.net/go/> 13.7.2013



Obrázek 62 Zatím poslední partie mezi I Čchanghoem (bílý) a I Setolem (černý), Korejská liga, 13.6.2013, bílý vyhrál vzdáním soupeře



Obrázek 63 I Setol (černý) proti Park Čunghwanovi (bílý), 57. korejský Kuksu, 27.8.2012, černý vyhrál vzdáním soupeře



Obrázek 64 Park Čunghwan (černý) proti Kim Čisőkovi (bílý), 9. Korean Prices Information Cup, 20.5.2013, černý vyhrál vzdáním soupeře